
SUPER
CONSOLAS
275 ptas. • Nº3
¡VIVE LA AVENTURA DISNEY!
Descubre todos los secretos de «The Magical Quest Starring Mickey Mouse»
Te contamos cómo llegar al final de «World of Illusion»
SUPER MARIO LAND 2
6 Golden Coins
The Biggest Game Boy Adventure Yet!
Nintendo
SUPER MARIO LAND 2
Acompaña a tu héroe en su nueva aventura
Y ADEMAS
MAPAS Y TRUCOS DE:
«MANIAC MANSION»
«THE BLUES BROTHERS»
«TERMINATOR»
SENSACIONAL CONCURSO
Participa y gana tu cartucho de «Risky Woods»
8 414090 202770



NEMESIS II
El héroe del universo sideral ha vuelto. Prepárate para vivir un combate galáctico sin precedentes.
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE
Acóplate en el Fórmula Uno más potente, ponte el cinturón, atento al banderazo y haz la carrera más impresionante de toda tu vida en el Grand Prix.
PARASOL STARS
Nuestro héroe BUB estaba tranquilo, pero un buen día apareció el loco Chaostikan y con él, monstruos amenazadores del universo. Sólo tienes un arma: El Parasol Mágico. ¿Será suficiente?
PRINCE VALIANT
Dos reinos medievales: la luz y las tinieblas, tienen que enfrentarse. Elije y dispondrás de tu propio ejército... La recompensa es un fabuloso estandarte. ¡RAPIDO!, desenvaina tu espada.
¿CÓMO LO VES?
LEMMINGS
Los Lemmings son muy lindos, pero su cerebro es tan pequeño que resultan un poco torpes. Ayúdales a sobrevivir a los peligros de su mundo.
UNIVERSAL SOLDIER
Una pelea a vida
con un viejo
sargento Scott.
Ambos sois
de lucha
Sólo uno
GAME BOY
KONAMI
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE
Acclaim
ocean
UNIVERSAL SOLDIER
Nintendo
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD.
Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.
CID FCA!


KRUSTY'S FUN HOUSE
La casa del payaso Krusty está infectada de ratas. Sólo tú y Bart Simpson podéis ayudarle a desratizar.
No es un trabajo agradable, pero alguien tiene que hacerlo.
STAR WARS
Junto con tus héroes favoritos de las estrellas tienes que vencer a los malvados intergalácticos y el universo será vuestro.
BEST OF THE BEST
Ha nacido un nuevo deporte: el KICKBOXING. Llevas mucho tiempo entrenando, pero siempre hay algo más que aprender para ser "el mejor de los mejores".
TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO
DARKMAN
Antes tenía una vida normal, ahora es un vagabundo desfigurado que busca a su amada y a los indeseables que acabaron con su magnífica vida. ¡Ayúdale a vengarse!
ROBIN HOOD
El héroe de todos los tiempos, Robin Hood, deja en tus manos el destino de Inglaterra. Termina con el perverso Conde de Nottingham y el Rey Ricardo te nombrará su caballero predilecto.
HUDSON HAWK
...os ladrones ha salido ...árcel y quiere que esto ...e mucho tiempo, pero la ...ción podrá con él, ya que ...a de su mejor amigo está en peligro. ¡Intenta que no vuelva a la cárcel!
ALIEN 3
Ponte en el lugar de la sargento Ripley. En el sitio más insospechado de la nave te espera Alien. Sólo tú puedes poner fin a esta pesadilla.
MCDONALDLAND
El ladrón de hamburgesas ha vuelto a aparecer. Los M.C. Kids necesitan tu ayuda. Y tú, sólo cuentas con tu imaginación. Cuando acabes, inténtalo al revés.
GAMEBOY TM
Nintendo
ERES UN FENÓMENO
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

SUPER

CONSOLAS

SUMARIO



SECCIONES

Tres eran los mosqueteros y tres son los números que llevamos de Super Consolas. No es que sea mucho, pero si lo suficiente para tener una idea de lo que os ha parecido la revista a todos. «Chupi» lo de los mapas, que si faltan concursos, que alucináis con el colorido y las pantallas. Bueno, lo tendremos muy en cuenta, y desde aquí, toda la redacción, trabajaremos duro para prepararos unas cuantas sorpresas. De momento y para ir abriendo boca, un Super Concurso este mes con- RISKY WOODS. Mapas para todos. TERMINATOR tan inofensivo como un corderito. Los BLUES BROTHERS metiendo marcha en nuestra consola y el ratón Mickey por partida doble: con su amigo Donald en CASTLE OF ILLUSION y en solitario en su aventura MAGICAL QUEST. Reportajes desde las Vegas, la feria mundial del videojuego más alucinante. El MENACER para los más belicosos. MANIAC MANSION para los amanates de las aventuras gráficas y SUPER MARIO LAND 2 para todos. Parece que no se nos olvidó nada este número, sólo descansar. Hasta la próxima.

Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández
Director: José Emilio Barbero
Redacción: Mario de Luis García
Colaboradores: Enrique Rex, Jose Luis Sanz, Felix J. Físico Vara, Saul Braceras, Jorge Gamio, Juan Carlos Sanz, Victoriano Briasco (Ilustraciones)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Jefe de Publicidad: Juan Carlos Fernandez del Pino
Fotografía: Jorge Gamio
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12
Asesores de Marketing: Rafael Muñiz, Ana Pérez Ferreiro

Editorial Nueva Prensa, S.A.

Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1 ºB 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

Fotomecánica Iglesias S.A. Amorós, 9. Madrid.
Imprime Color Press S.A. Miguel Yuste, 33 Madrid

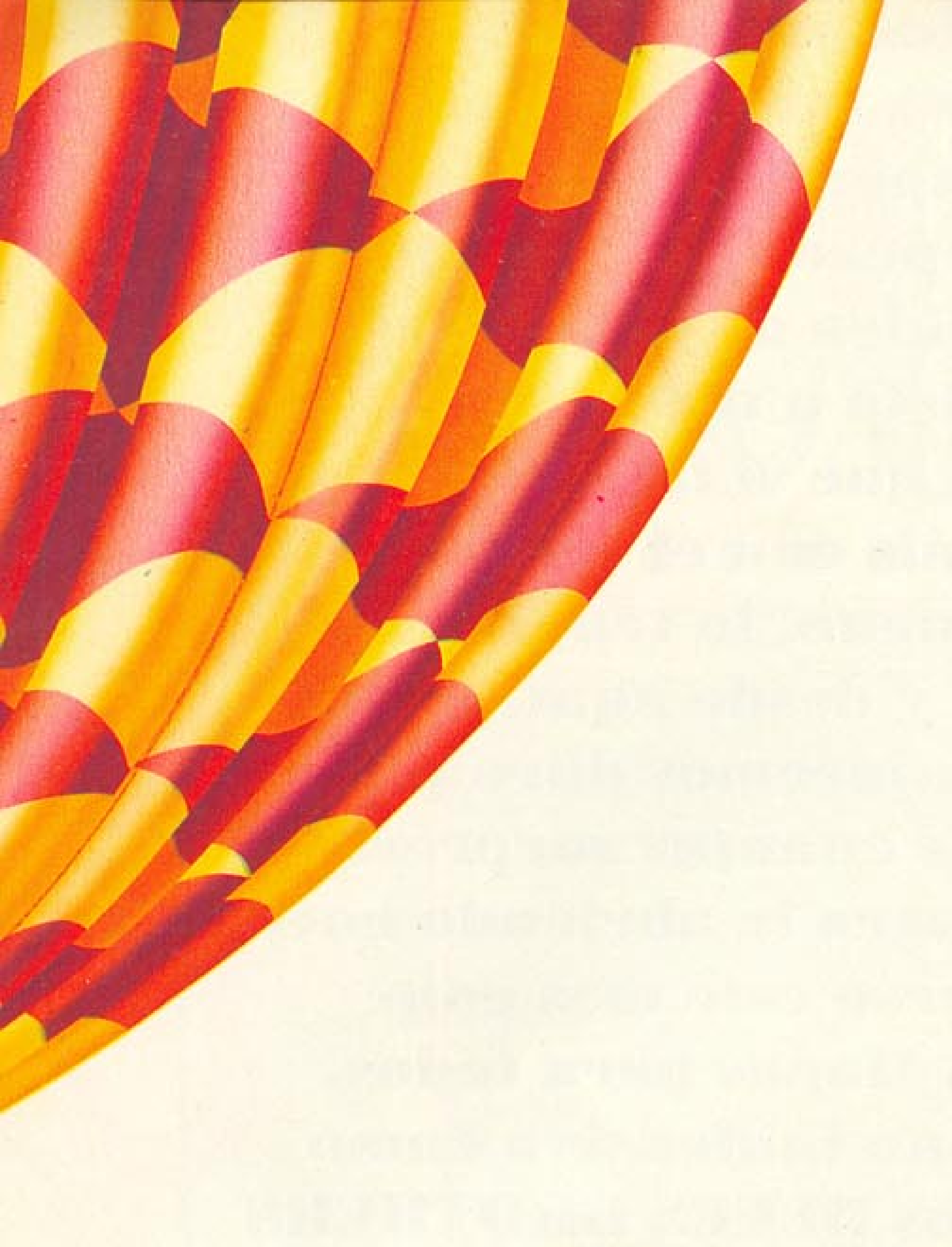
Depósito legal: M- 38.555-1992 Printed in Spain I 93

Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60

Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.

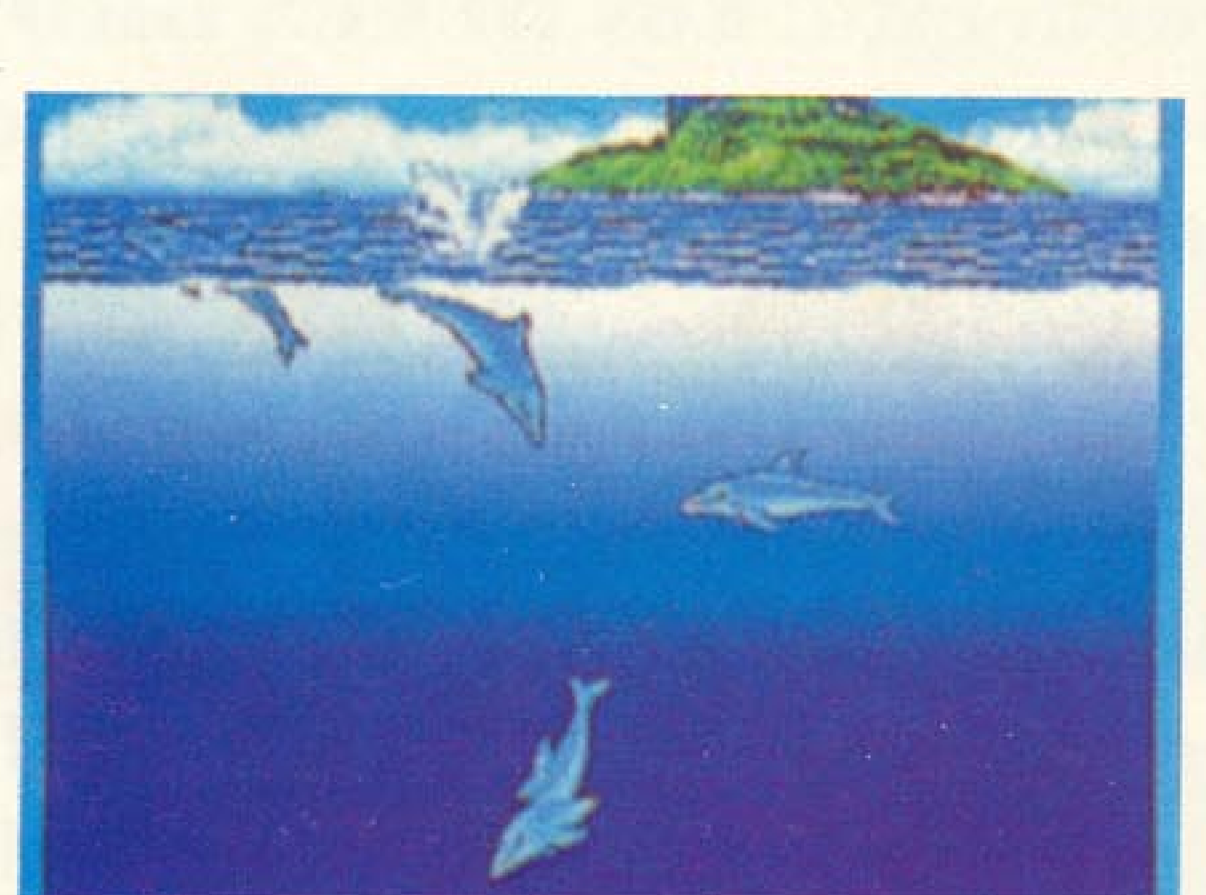
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.

Canarias, Ceuta y Melilla 275 Ptas.

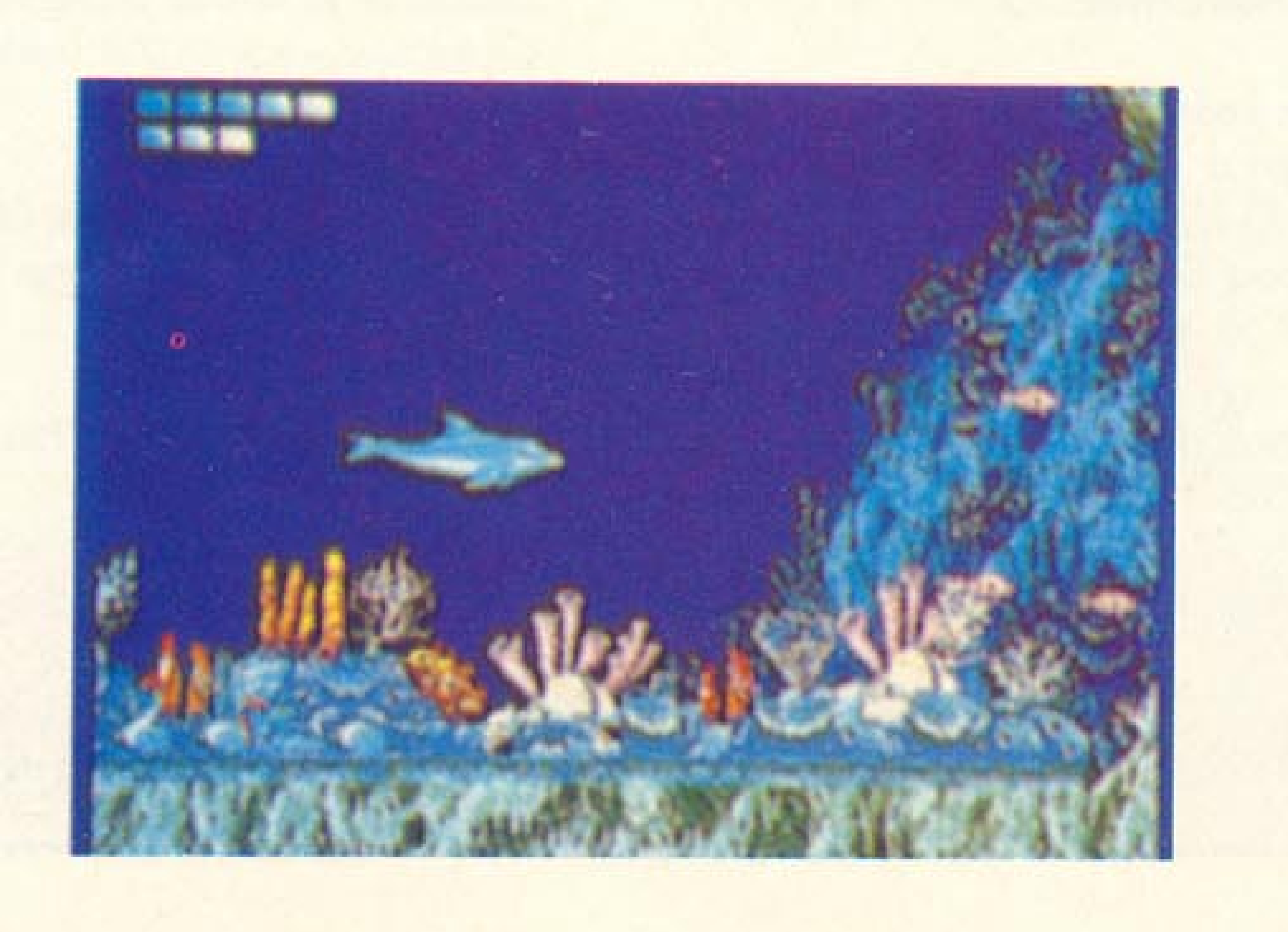


DOL





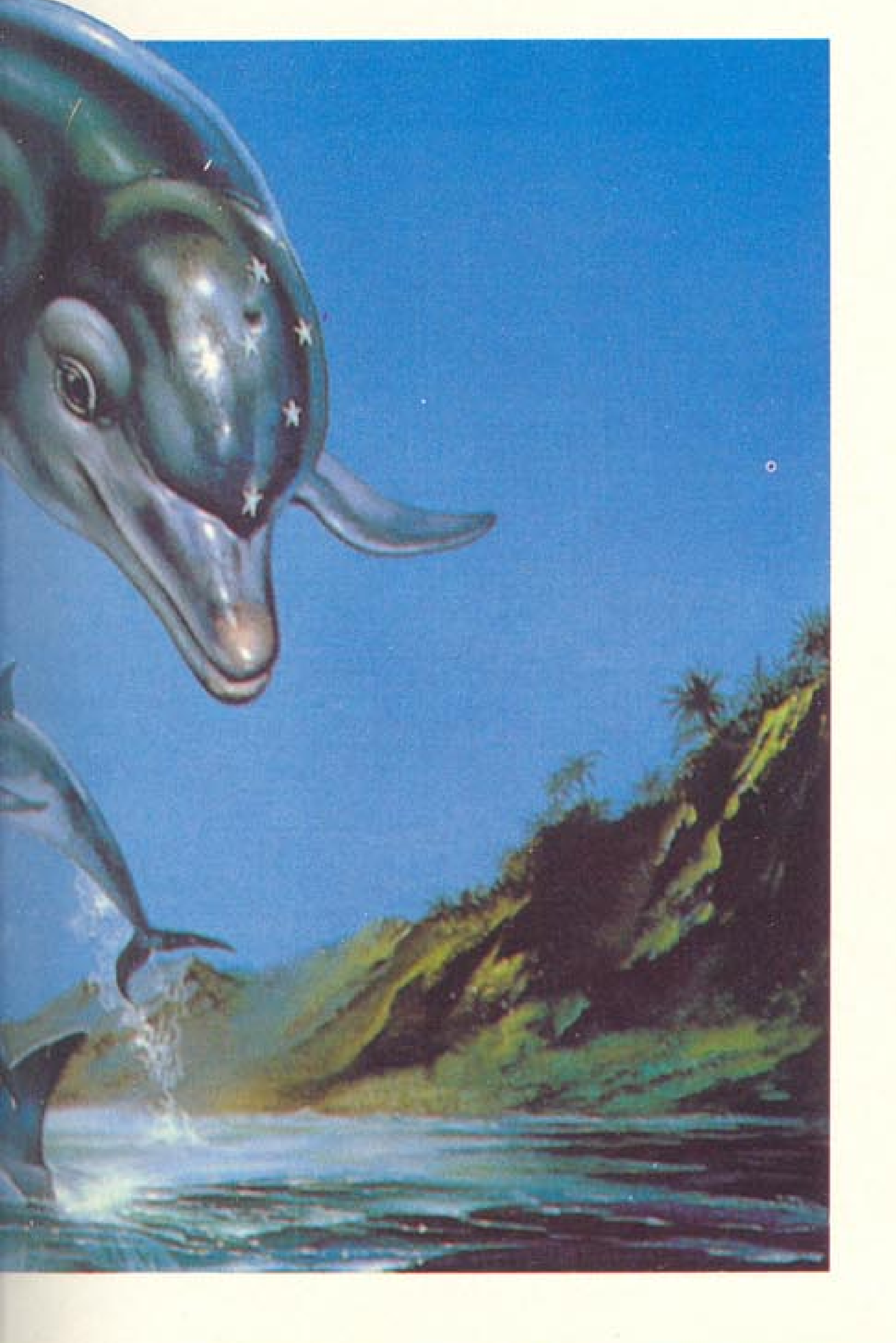
MOJ

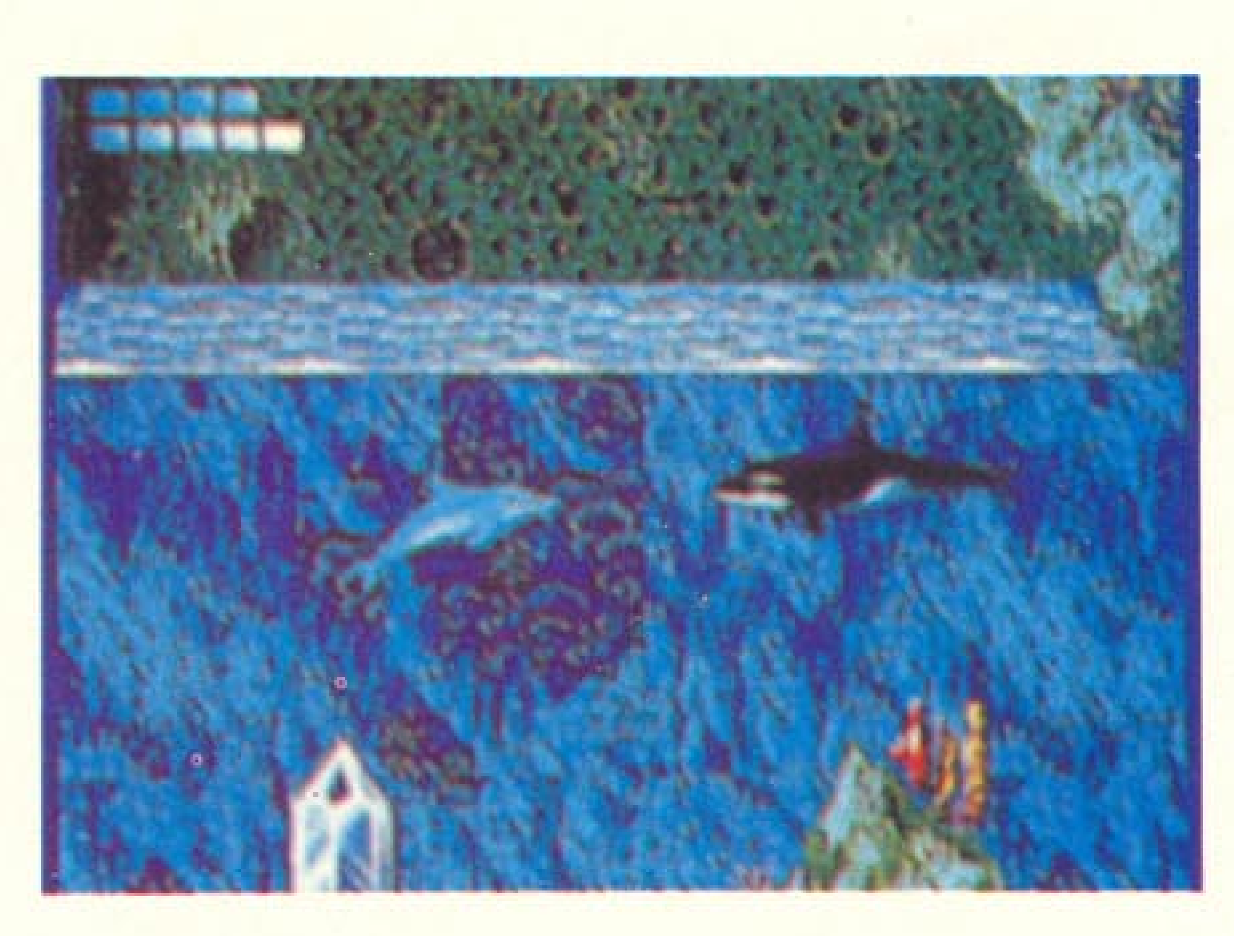


¡Sumérgete en otro mundo!. Conviértete en un delfín. La inteligencia más grande... donde la profundidad te acerca a la tumba. Tu rapídez de movimientos, el sexto

Unitros

PHIN





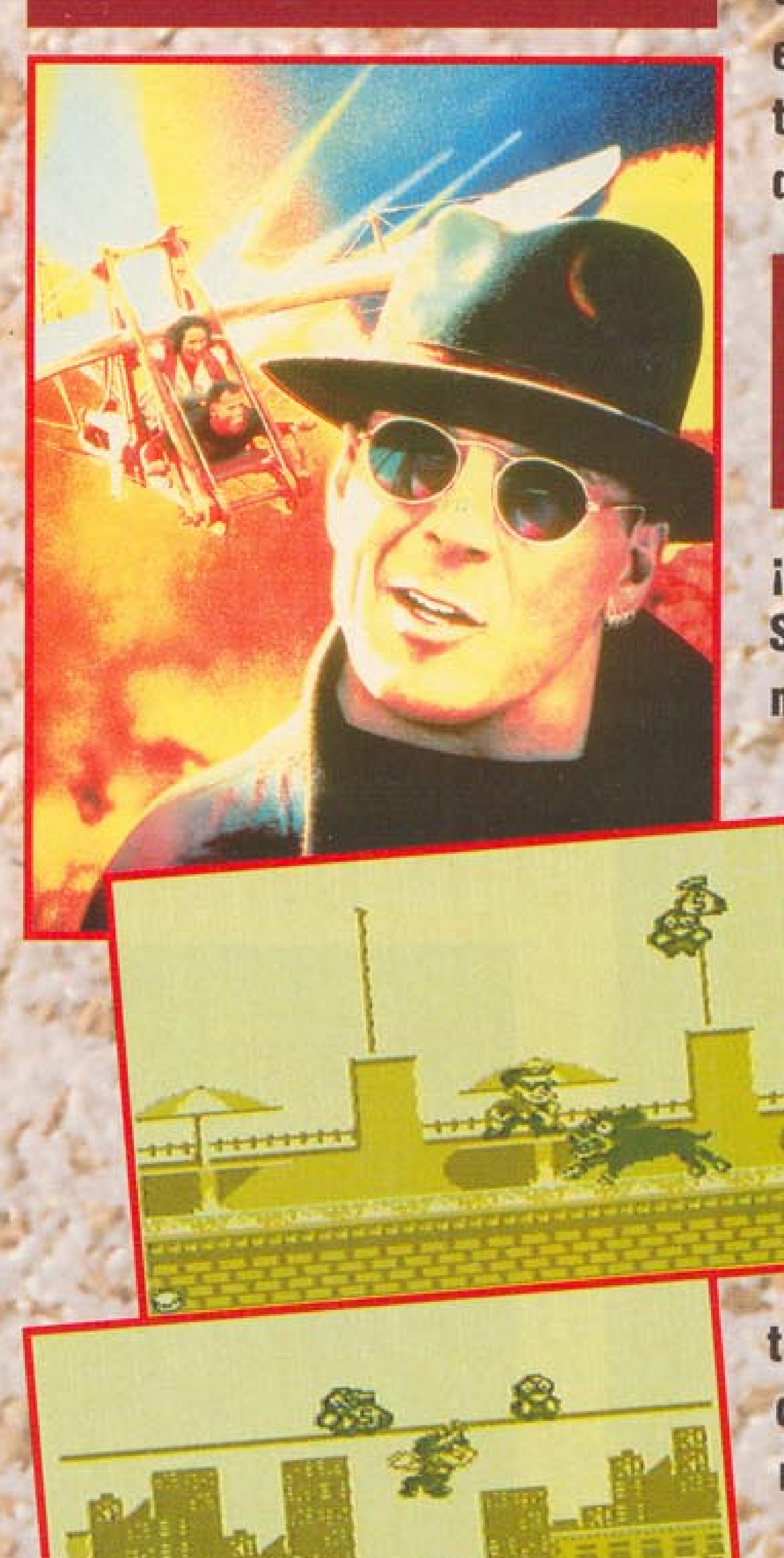
JATE

sentido ultrasónico, y la búsqueda de un diamante... ¡Agudizan tu ingenio!. Pero recuerda, un delfín no siempre ríe.
Su defensa es vital.
¡Mójate!.

HUDSON HAWK

GAME BOY.

ERBE.



El ladrón de joyas más famoso de la historia está de nuevo libre. Tras haber intentado redimirse y olvidar sus viejos hábitos, ha llegado a la conclusión de que lo suyo no es la vida honrada por lo que ha vuelto al oficio del hurto.

El caso es que tú debes ayudarle a robar preciadas esculturas, pinturas y otros objetos de valor.

El juego es una licencia de la famosa película 'El Gran Halcon' protagonizada por el super popular Bruce Willis (Luz de Luna, David Adison para más señas).

Los gráficos son realmente estupendos y el desarrollo del programa es muy simpático y original en todo momento. ¡Prepárate a volar entre los tejados y deslizarte evitando las alarmas de toda la ciudad!

SPACE GUN

MASTER SYSTEM.

SEGA.

¡Ñaca, ñaca! ¡Arcade para Master System! Buena, pero que muy buena primera impresión. Y la segunda también. Es que 'Space Gun' es clásico arcade al estilo de "Operation Wolf".

En una lejana galaxia llega un grito de socorro, la tripulación de una nave espacial de la flota intergaláctica ha sido semi aniquilada por unos alienígenas hostiles. El resto de los supervivientes lanzan un desesperado S.O.S. con la esperanza de ser rescatados a tiempo. A traves de pasillos oscuros de la nave y trampas mortales tendrás que sobrevivir para rescatar a tus compañeros.







Un trepidante arcade compuesto de varias fases en la que cada fase es prácticamente un juego diferente.

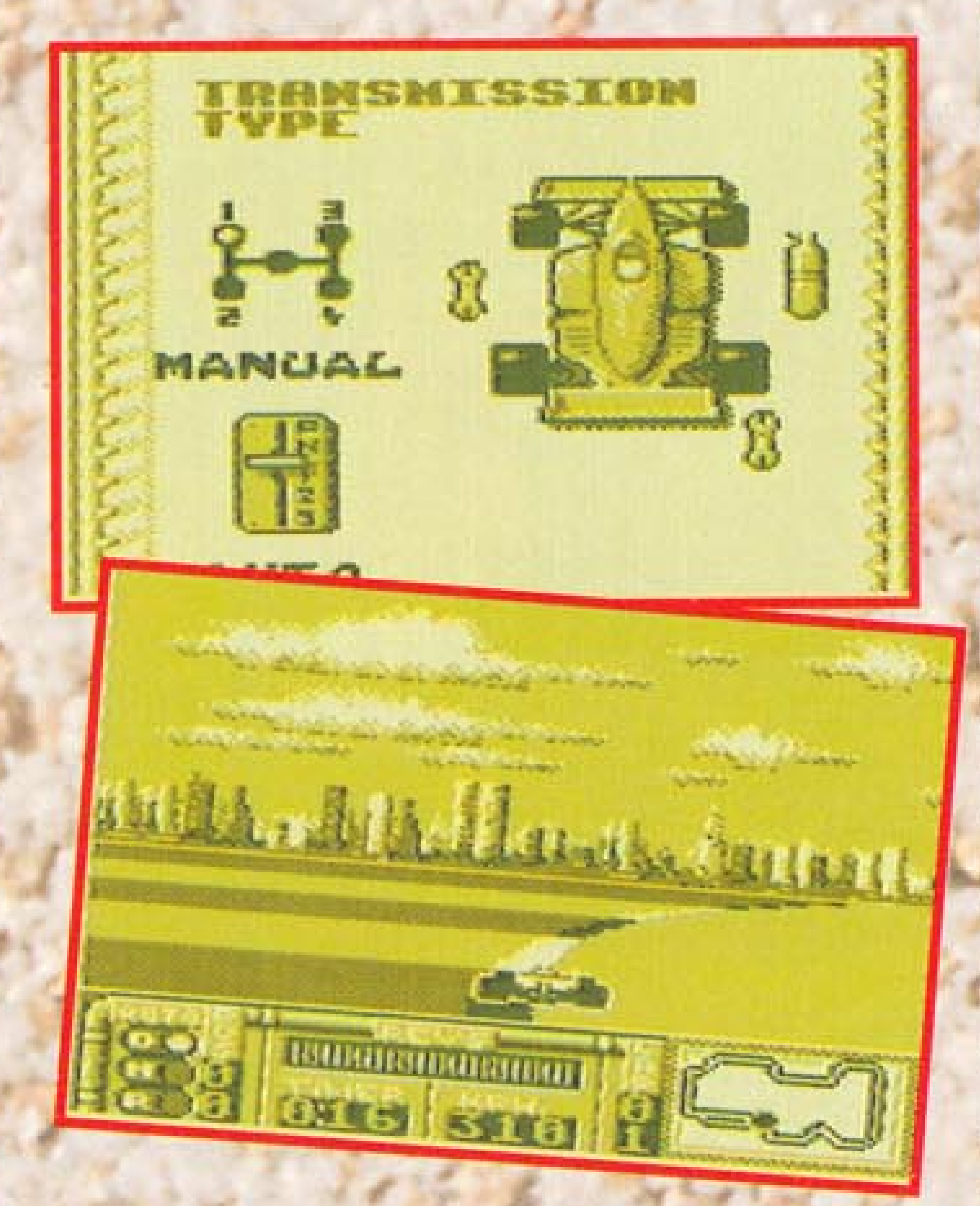
FERRARI GRAND PRIX

GAME BOY.

ERBE.

No se sabe que tienen los juegos de coches pero algo importante debe ser cuando la gente los aprecia tanto. 'Ferrari Grand Prix' es uno de esos juegos en los que uno sabe de antemano lo que se va a encontrar pero aún así merece la pena ver.
Los diferentes recorridos y posibilidades que ofrece en este caso el mundo de la Formula 1 están a tu alcance con la Game Boy y este juego.
Buenos gráficos y sobre todo, un movimiento digno de un Ferrari. La única pega es no haber conducido nunca uno de estos bólidos para poder hacer la comparación a la perfección. ¡Lástima!

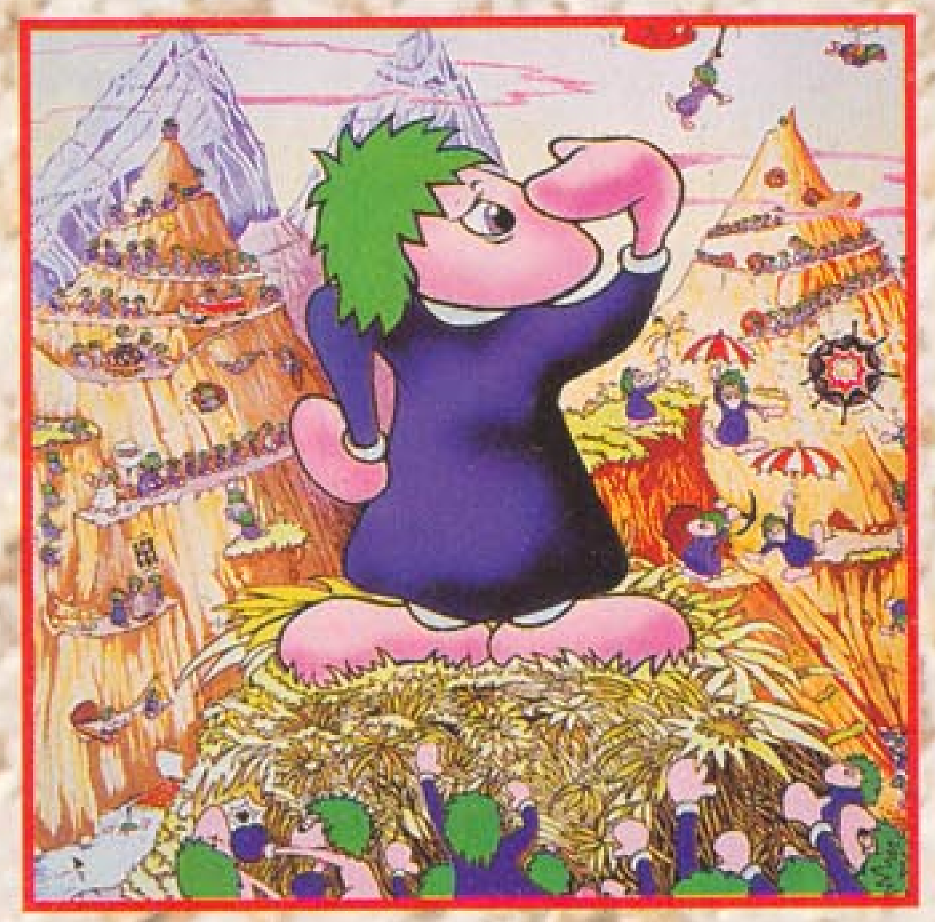




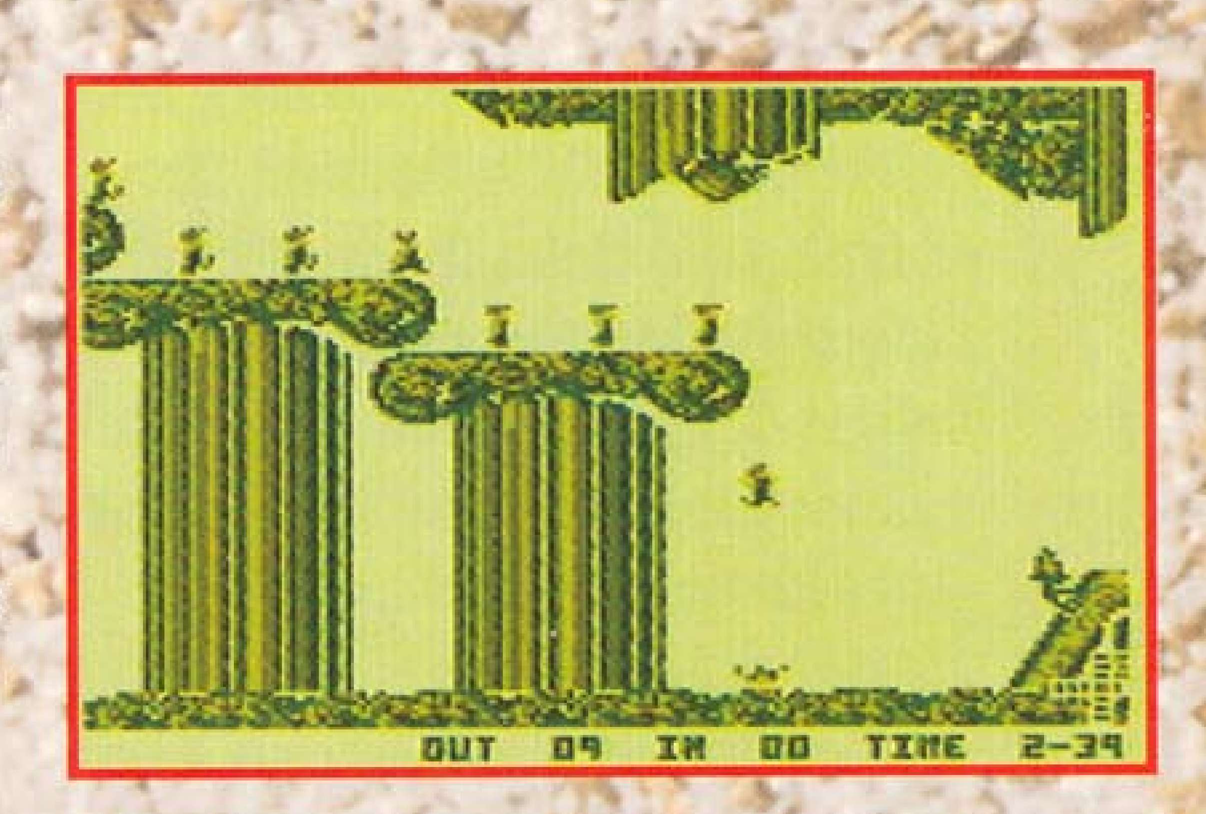
LEMMINGS

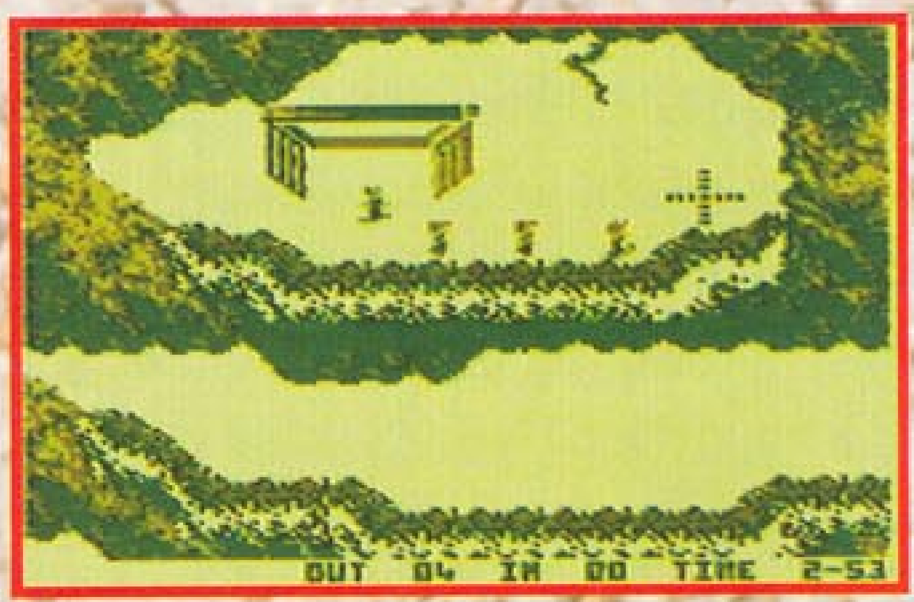
GAME BOY.

ERBE.



Cuando parecía que no llegaban nunca los Lemmings a la Game Boy, van y aterrizan con su simpático paraguas volador en la redacción de esta revista. Vienen dispuestos a hacernos pensar, y sobre todo a divertirnos que al fin y al cabo es de lo que se trata.
Los lemmings atravesarán montones de pantallas buscando la salida que tú deberás poner a su alcance llevándoles por el camino correcto.
Cada nivel es una aventura y una filosofía porque lo importante es dar con la forma correcta de resolverlo perdiendo el menor número de vidas. De lo contrario, si el porcentaje de lemmings que se salva es muy bajo, el juego no nos dejará avanzar al nivel siguiente hasta que lo hagamos de la forma correcta.





MAGIC SWORD

SUPER NINTENDO.

ERBE.



Un juego de los de 'Espada y Brujería' a la antigua usanza. En un mundo desordenado en el que la magia y la hechicería controlan la tierra, criaturas demoniacas devastan pueblos y aldeas sembrando el terror.

La única esperanza está en encontrar la Espada Mágica y utilizar su poder para restablecer el orden. En la busqueda Mohun, el protagonista de la aventura, contará con algunos aliados y montones de enemigos. Sus aliados están repartidos por todo el mapa y algunos de ellos deben de ser liberados previamente si quieres obtener su ayuda posteriormente.



El Gran Hombre, el Hombre Lagarto, el Clérigo, la Amazona y el Ladrón pondrán a tus servicio sus habilidades para que consigas culminar con éxito tu aventura. ¡Suerte!

THE TERMINATOR

GAME GEAR.

SEGA.

Un guerrero cibernético del futuro regresa al pasado para proteger a Sarah Connor, la mujer que en el futuro dará a luz al salvador de la raza humana. Los robots lo saben y envían un Terminator al pasado para eliminarla e impedir su nacimiento. La resistencia también envía al pasado a un guerrero para proteger a a madre del libertador. Tú asumes el papel de Kyle Reese, el guerrero que se presta voluntario para regresar al pasado y cumplir la misión.



'Terminator' es un arcade de plataformas en el que tendrás que trepar, saltar, correr y disparar. Sarah Connor es demasiado importante comparada contigo.

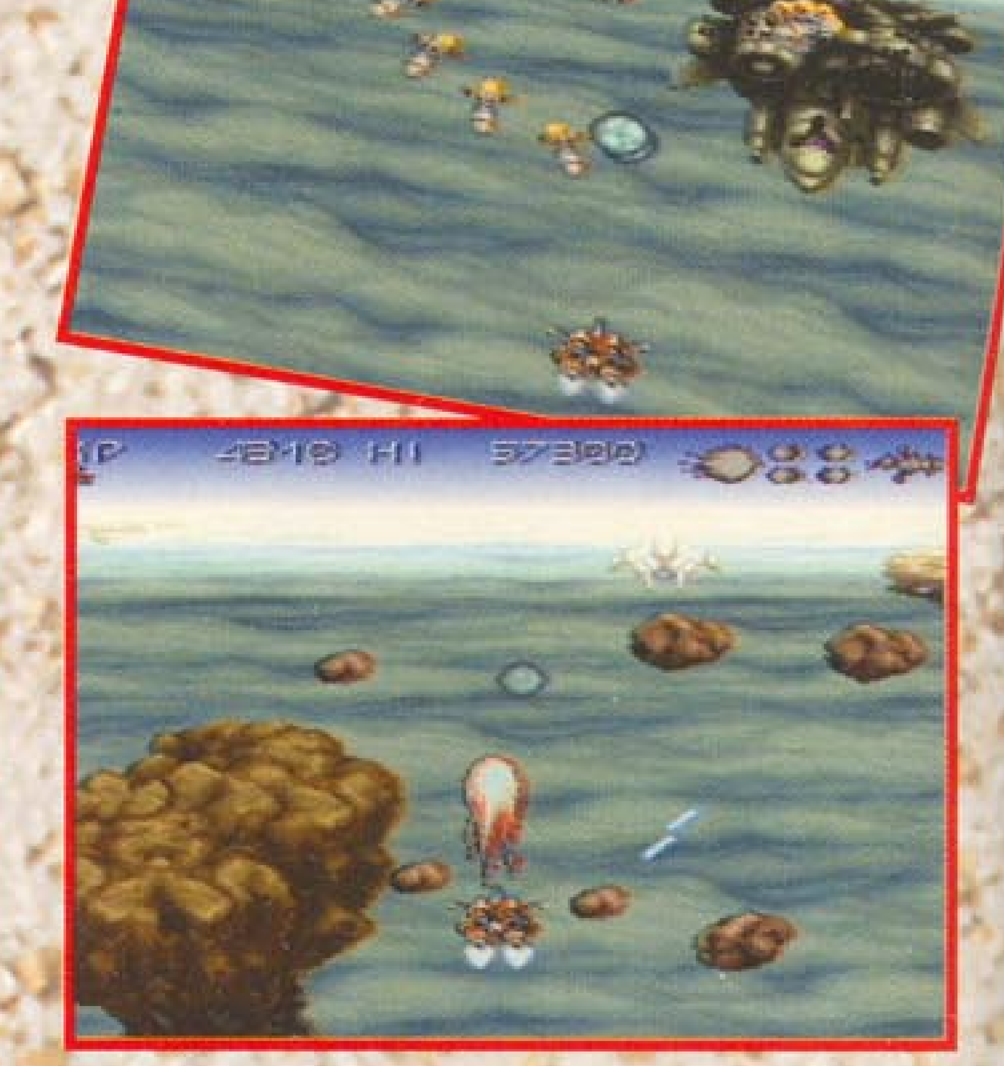
SUPER AXELAY

SUPER NINTENDO.

ERBE.



Una de las cosas verdaderamente impresionantes que tiene nuestra Super Nintendo es el chip MD-7, que permite tratar los gráficos en tres dimensiones con asombrosa facilidad. Los simuladores de vuelo, juegos de carreras de coches y, en definitiva, todo lo que requiera un tratamiento tridimensional son idóneos para ser programados en este MD-7. 'Axelay' es uno de esos juegos que aprovecha esta facilidad para dar una mayor sensación de realismo. El 'Axelay' es un avión monoplaza de gran envergadura equipado con un armamento muy poderoso.



Tendrás que hacer buen uso de él si quieres derrotar a la armada de aniquilación, que tienen practicamente invadido el sistema solar.

En tu lucha, atravesarás varias galaxias y escenario variopintos como la Colonia Tralieb, urbanite, la Caverna y, finalmente, la Fortaleza armada de la aniquilación. Tormentas de asteroides y armas de ensueño te esperan en tu Super Nintendo. No digas que no te hemos advertido.

RISKY WOODS

MEGA DRIVE.

SEGA.

Al anunciar la aparición de este juego en Mega Drive no podemos dejar de sentir una mezcla de orgullo y admiración por los se-

ñores de Dinamic Y Zeus, ambos de nuestro país. A los primeros, por haber sido capaces de colocar un juego español en consolas (¡el primero de la historia!) a través de la prestigiosa compañía Electronic Arts, y a los segundos, dos estupendos creadores de juegos, por haber hecho un juego tan alucinante como este.

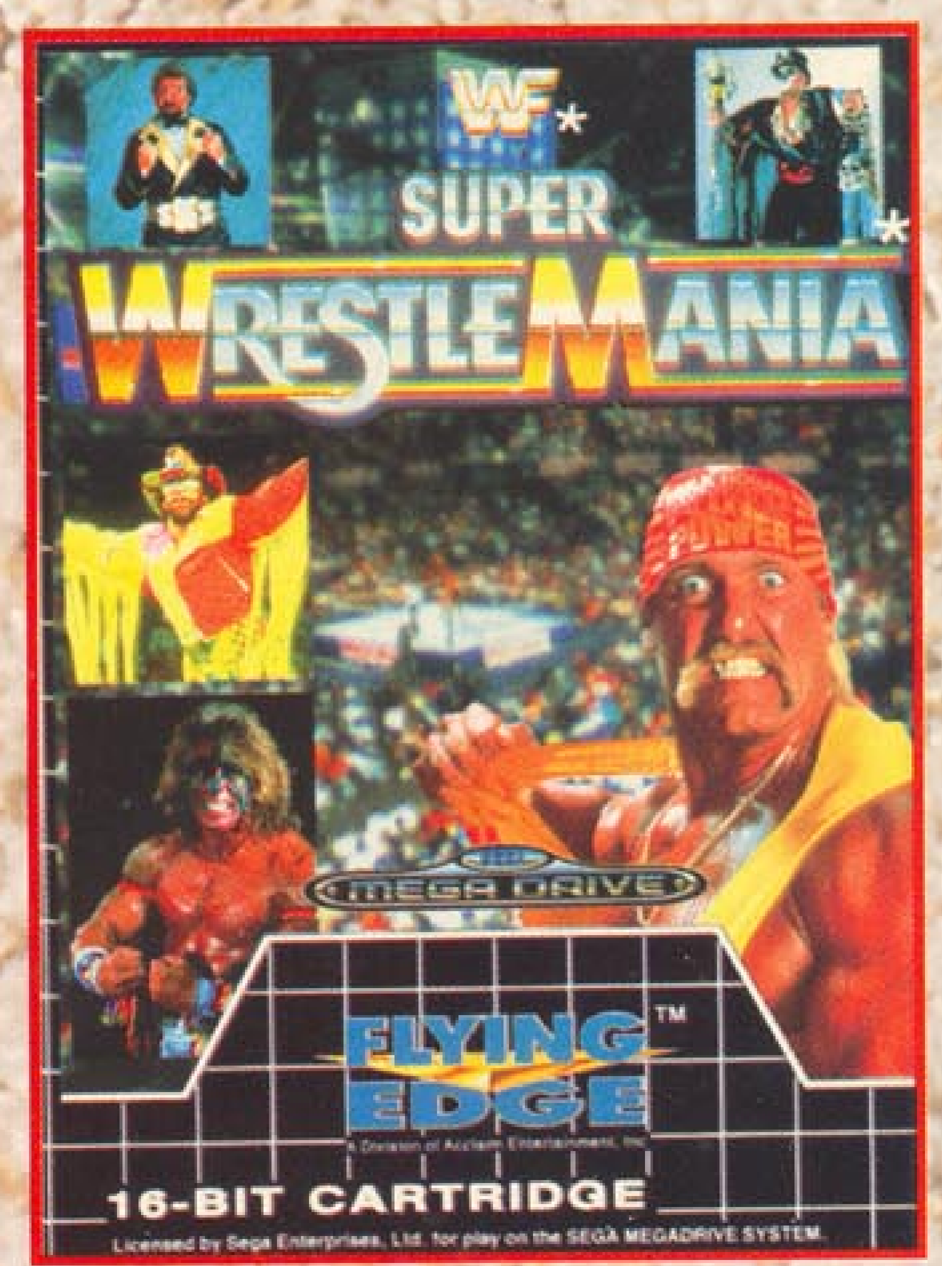


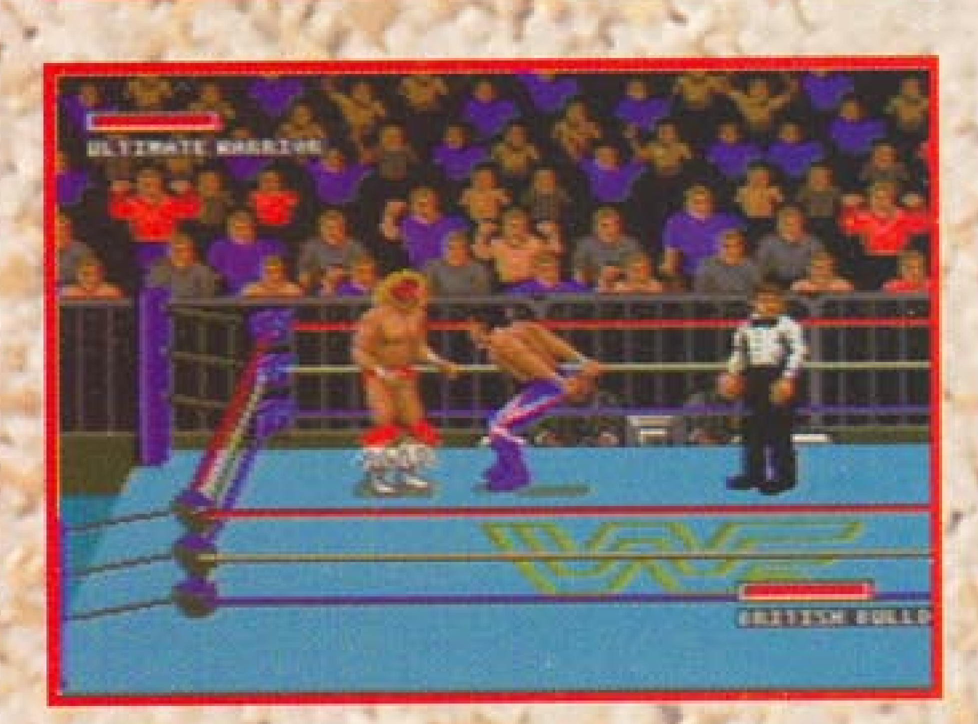


La versión de MegaDrive conserva el espíritu original de la de PC y Amiga, pero si hemos de ser sinceros, hay que decir que se le han introducido ciertas mejoras en el juego, tanto en los gráficos como en la jugabilidad que han hecho del viejo 'Risky Woods' un juego verdaderamente elegante y con un estilo propio.
El personaje, por ejemplo, lleva una señorial capa que le da un aire místico. El área de los marcadores es más clásica, se han eliminado las caras de antes....
Bueno, bueno, lo mejor será que el resto lo descubráis vosotros mismos. Al fin y al cabo es a quien va dirigido.

WF SUPER WRESTLE MANIA

MEGA DRIVE.
SEGA.



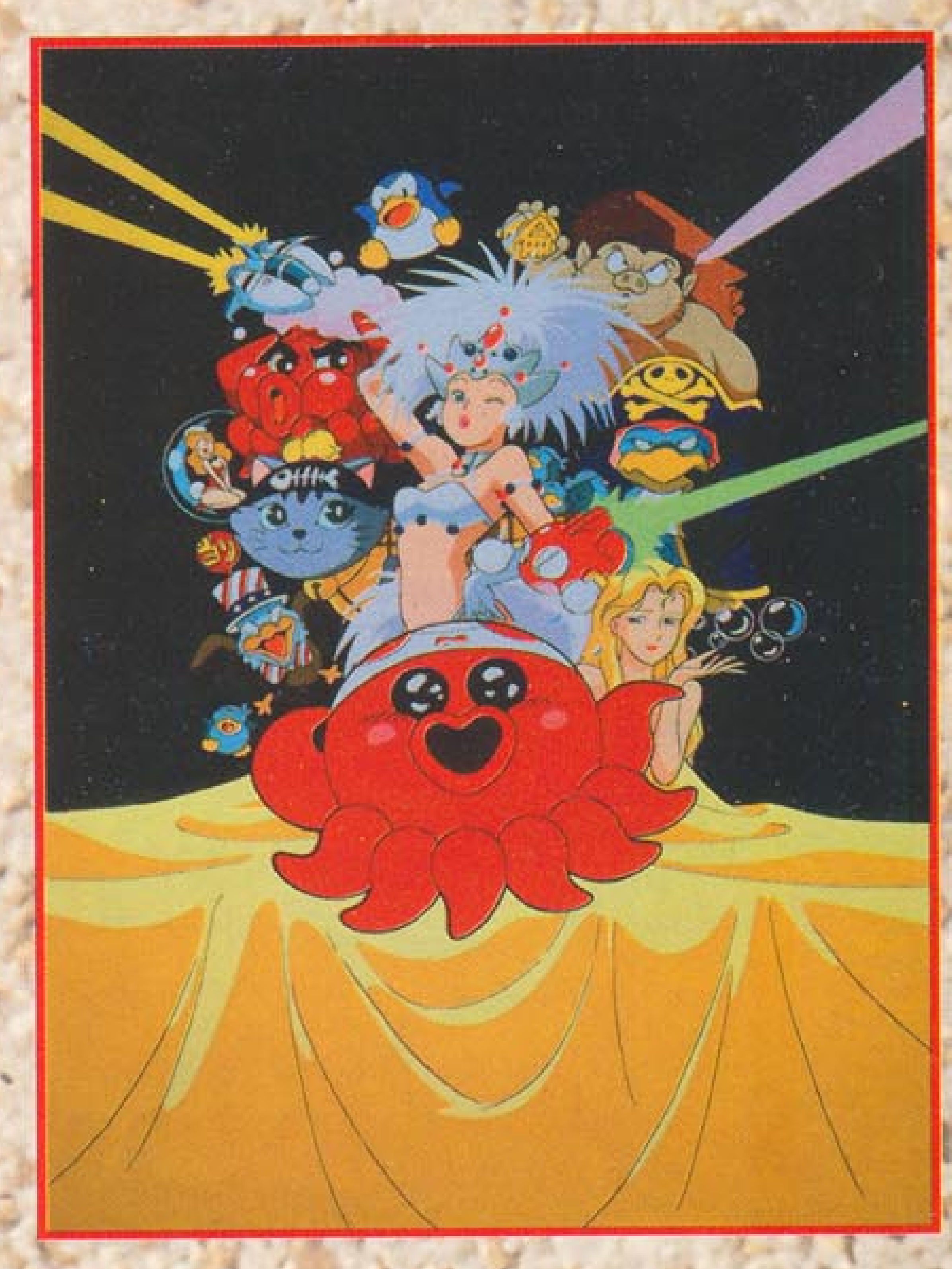


Son los tipos más duros del mundo. Pesan más de 100 kilos cada uno y a pesar de ello se mueven con una excepcional agilidad. El wrestling desplaza a verdaderas masas humanas en los Estados Unidos. En la Mega Drive tendremos la oportunidad de luchar contra el Ultimo Guerrero, el mítico Hulk Hogan, y otros luchadores menos famosos pero no por ello menos fieros y peligrosos: British Bulldog, Randy Savage, Papa Shango, Shawn Michaels y el Hombre de un Millón de Dólares.
No esperes que los movimientos sean éticos porque te atacarán de uno en uno o incluso dos, uno puede inmovilizarte mientras otro te golpea la tripa. Como ves, lo que cuenta es ganar y no hay más norma que procurar que el árbitro no se entere de tus trampas.
Por suerte, contarás ocasionalmente con la ayuda de algún guerrero que se incorporará al cuadrilátero si observa que te están atacando simultáneamente dos guerreros. De esta forma se pueden juntar en el ring hasta 4 jugadores.
¡Impresionante!



SUPER PARODIUS

SUPER NINTENDO.
ERBE.







La compañía japonesa Konami se ha caracterizado siempre por realizar unos estupendos arcades como la saga del Némesis. Así que ya podéis iros haciendo una idea de lo que nos vamos a encontrar. 'Super Parodius' es un juego de navecitas y "scroll" horizontal con gráficos coloristas y movimientos de infarto.
Algunos enemigos tienen un tamaño descomunal como una bailarina que anda de un lado a otro de la pantalla y ocupa casi la mitad, haciendo imposible moverse con libertad.
En este juego se han sustituido los gráficos tradicionales de navecita por personajes al estilo de los dibujos animados con bailarinas y gatos gigantes, pinballs galácticos que nos bombardean con bolas de acero.
Además, el sistema de cambio de armamento es casi idéntico al que utilizaba el Némesis, con posibilidad de mayor velocidad, misiles, disparo doble o láser y campos de fuerza. Todo lo necesario para entretenernos a lo grande.

UNIVERSAL SOLDIER

GAME BOY.
ERBE.

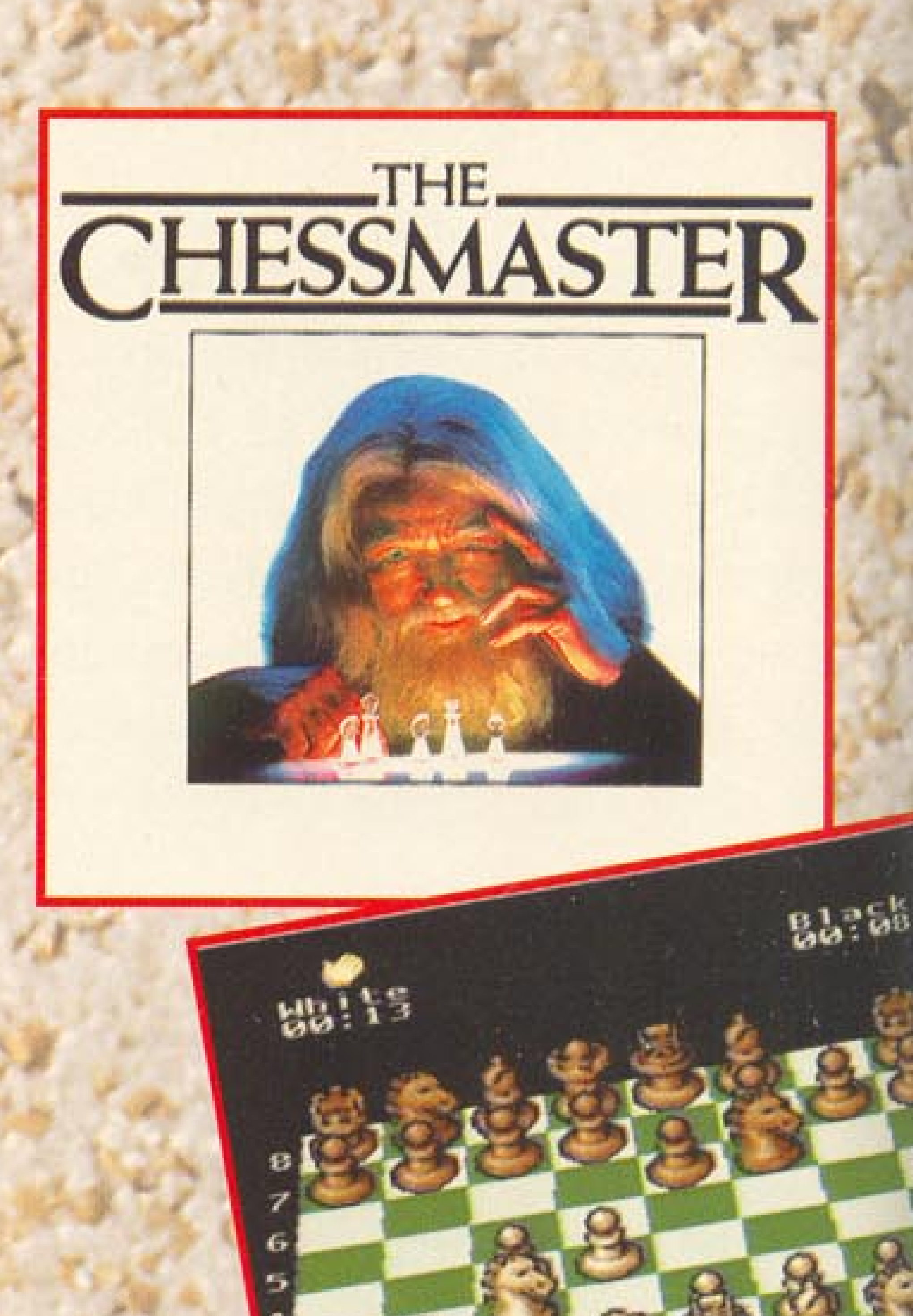
Jean Claude Van-Damme y Dolph Lungren (dos verdaderos duros) protagonizan una película de extremada acción en la que, en un futuro no muy lejano, los soldados cibernéticos (mezcla de hombre y de máquina) son la única esperanza de la población frente a las tribus de guerreros que pueblan todos los lugares.



La película recuerda bastante a la serie de películas que en su día inagurara Mad Max.
El cartucho de Game Boy no tiene demasiado que ver con la película aunque tiene algo en común: la acción trepidante a que nos vemos sometidos y las contínuas trampas que nos reserva el mapa. Un arcade de desarrollo horizontal que hará las delicias de los amantes de los juegos de acción.

THE CHESSMASTER

SUPER NINTENDO.
ERBE.





El ajedrez es uno de los juegos más antiguos que se conocen del mundo civilizado. No por que sea un juego viejo podía faltar en nuestra consola Super Nintendo. A fin de cuentas, este 'ChessMaster' tiene muy poco de viejo, como no sea que juega con la sabiduría del mismísimo Matusalen.
El juego se puede representar en dos y tres dimensiones y existe la posibilidad de jugar con diferentes tipos de fichas: clásicas y modernas.
Además, en función del tipo de representación elegida para el juego, se tiene mayor o menor información del desarrollo anterior y de las estadísticas de la partida. Puedes girar el tablero para ver la partida desde cualquier ángulo.
En en el 'War Room' tienes acceso a todas las jugadas de la partida.

'ChessMaster' puede enseñarte a jugar poniéndose a ambos lados del tablero y jugando solo. De esta forma puedes aprender de tus errores y sus aciertos (lo que suele ocurrir normalmente, vamos). Seguro que más de un padre nos va a quitar la consola para ponerse él a jugar, así que no la perdáis de vista, ¿vale?

PRINCE OF PERSIA

SUPER NINTENDO.
ERBE.



Hay juegos que por sí solos y con la única publicidad de su calidad, se hacen un gran nombre en este mercado. 'Prince of Persia' apareció inicialmente para PC y poco



a poco fue dándose a conocer. La clave de su éxito se basó en la asombrosa animación del personaje principal. Para conseguir el máximo realismo, su programador filmó con una cámara de super 8 todos los movimientos de su hermano pequeño andando por el parque, saltando, gateando, en fin, realizando todo tipo de acciones. De esta forma, los fotogramas obtenidos con la cámara coinciden exactamente con las fases de animación del personaje del 'Prince of Persia'.



El resultado es casi perfecto, y desde su aparición en Pc, ha sido copiado varias veces el concepto de su animación. Por lo demás, poco se puede decir, un montón de niveles y pantallas, gráficos y ambientación estupendas y -¿cómo no?- una bella princesa esperando ser rescatada.

GALAXY 5000

NINTENDO.
ERBE.

Si quieres sentir la emoción de correr en una carrera espacial en la centuria número 51, sólo tienes que conectar este cartucho en tu consola. Con tus naves cargadas de armamento comenzarás en las ligas menores de Mercurio y si eres lo suficientemente bueno, irás recorriendo los mejores planetas del Sistema Solar sobre la superficie helada de Plutón.

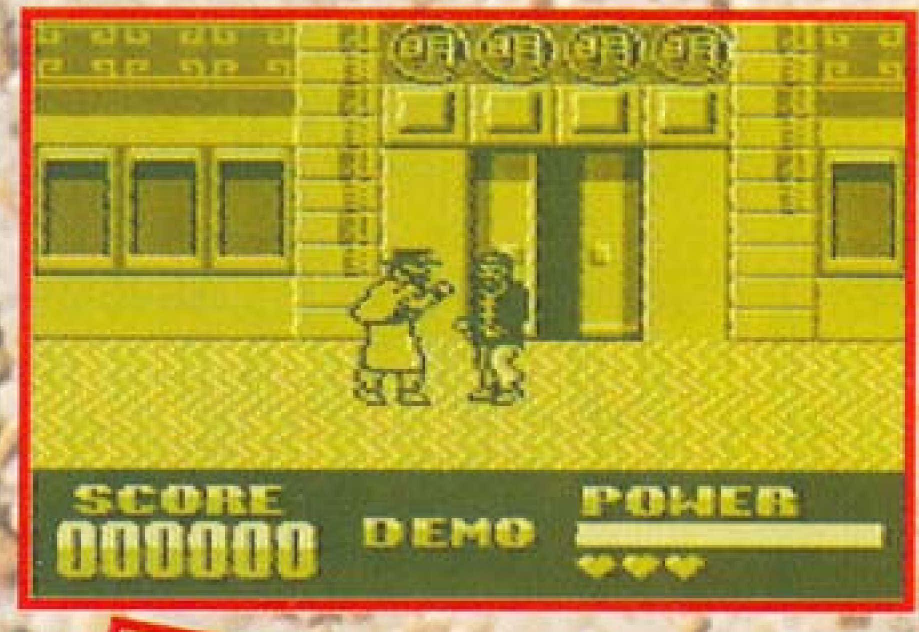


A medida que vas ganando carreras vas consiguiendo más dinero que debes utilizar para mejorar tu nave con un equipamiento. De lo contrario tu vehículo se quedará anticuado y no podrás estar a la altura de los otros corredores. Algunos de los vehículos con los que puedes competir son: Tomahawk, Crucero, Phantom, Scorpion, etc. Se puede juagar contra la máquina o contra otro jugador. En definitiva, un arcade futurista para la nintendo. De nuevo otra prueba más para nuestros reflejos ya bastante probados, por cierto.

DARKMAN

GAME BOY.
ERBE.

Otra película, en este caso algo más seria y con una historia un tanto tenebrosa. Un científico es desfigurado por el ácido corrosivo cuando unos desalmados en-

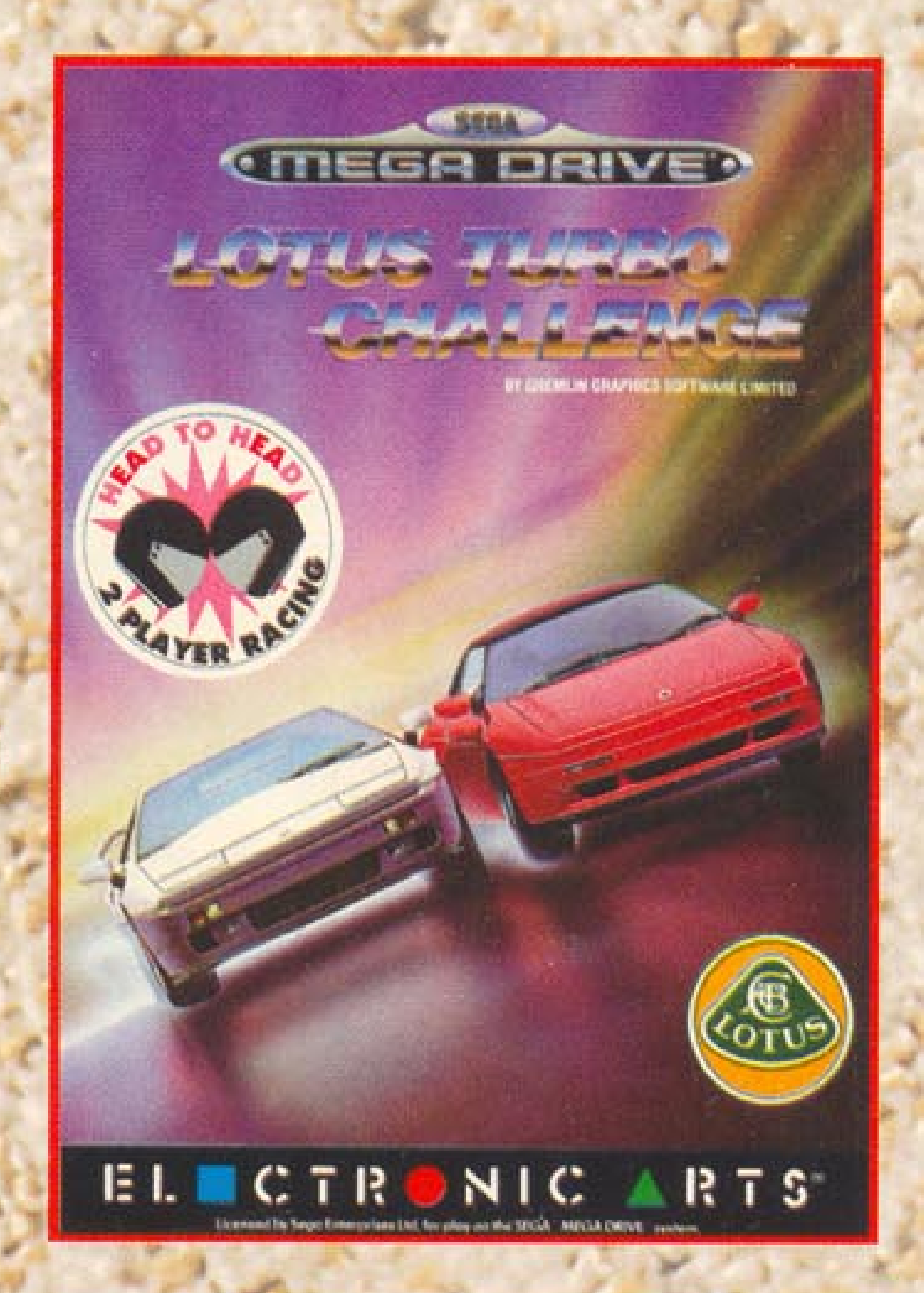






tran en su laboratorio. A partir de entonces comenzará una carrera desenfrenada por combatir el crimen. Luchando en las calles y envuelto en su capa evitará que su identidad secreta sea descubierta porque bajo mil caras se esconde su rostro verdadero y desfigurado.

El cartucho bien podría ser englobado dentro de los arcades de scroll horizontal. Ya que en su lucha contra el crimen, Darkman tendrá que eliminar a cientos de gansters con la única ayuda de su ingenio y tu audacia.



LOTUS TURBO CHALLENGE

MEGA DRIVE.

SEGA.

A velocidad de vértigo. Sería la mejor forma de definir este juego. No pasa muy a menudo que uno tenga la oportunidad de conducir dos coches como el Lotus Elan o el Lotus Turbo Espirit.

Puedes competir contra la máquina o contra otro jugador, en cuyo caso la pantalla se dividirá en dos para permitir ver a cada coche en su escenario actual.

Las condiciones meteorológicas han sido fielmente reproducidas de forma que se puede correr con lluvia, nieve e incluso niebla. De forma que tendrás que adecuar a tu forma de conducir para no estrellarte por falta de visibilidad o firme en mal estado.

En el modo de competición de un jugador contra otro el juego es verdaderamente divertido ya que puedes echar un vistazo en todo momento a la posición de tu contrincante, e incluso ver como apareces en su parte de la pantalla cuando vas a adelantarle. Más emoción no se le puede pedir.



NEMESIS 2

GAME BOY.

ERBE.

Uno de esos juegos inolvidables que una vez que has visto en máquina recreativa no eres capaz de dejar de echar partiditas. Y es que hay arcades que hacen escuela. Némesis es uno de ellos. Ahora nos llega la segunda parte de este título y en Game Boy es una verdadera delicia.





Poco se puede decir de un arcade de este estilo, pues su calidad no depende de la idea, que es la de siempre, avanzar hacia la derecha y tratar de seguir vivo.
Lo que cuenta es la forma en como ha sido realizado, y en este caso, es estupenda. El scroll es muy suave y los diferentes tipos de enemigos, decorados y escenarios hacen que en ningún momento uno se llegue a aburrir.
En lo único que peca de algo el programa es en el escesivo nivel de dificultad, pero eso incita a jugar aún más si cabe.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

MEGA DRIVE.
SEGA.



El hombre del látigo y el sombrero a venido a pasar una aventura en nustras preciadas consolas de 16 bits de Sega: la MegaDrive y la portátil Game Gear.
La gran epopeya de conseguir el Santo Grial está a nuestro alcance. Si la película te impresionó el videojuego no será menos.
La aventura se compone de varios escenarios y en cada uno de ellos, nuestro personaje, Indy, debe cumplir un objetivo distinto. Conseguir la cruz de Colorado, evitar los bombardeos de los nazis, su persecución, superar las trampas mortales del templo del Grial y conseguir la preciada antigüedad.
'Indiana Jones y la última cruzada' (en spanish, claro) es un juegazo en



toda regla y desde luego se nota que U.S. GOLD ha puesto toda la carne en el asador a la hora de hacer este nuevo producto, para que estuviera a la altura de la fama de tan legendario personaje. El juego está de miedo y la música... ¿es que no os acordáis de la estupenda banda sonora de la película?

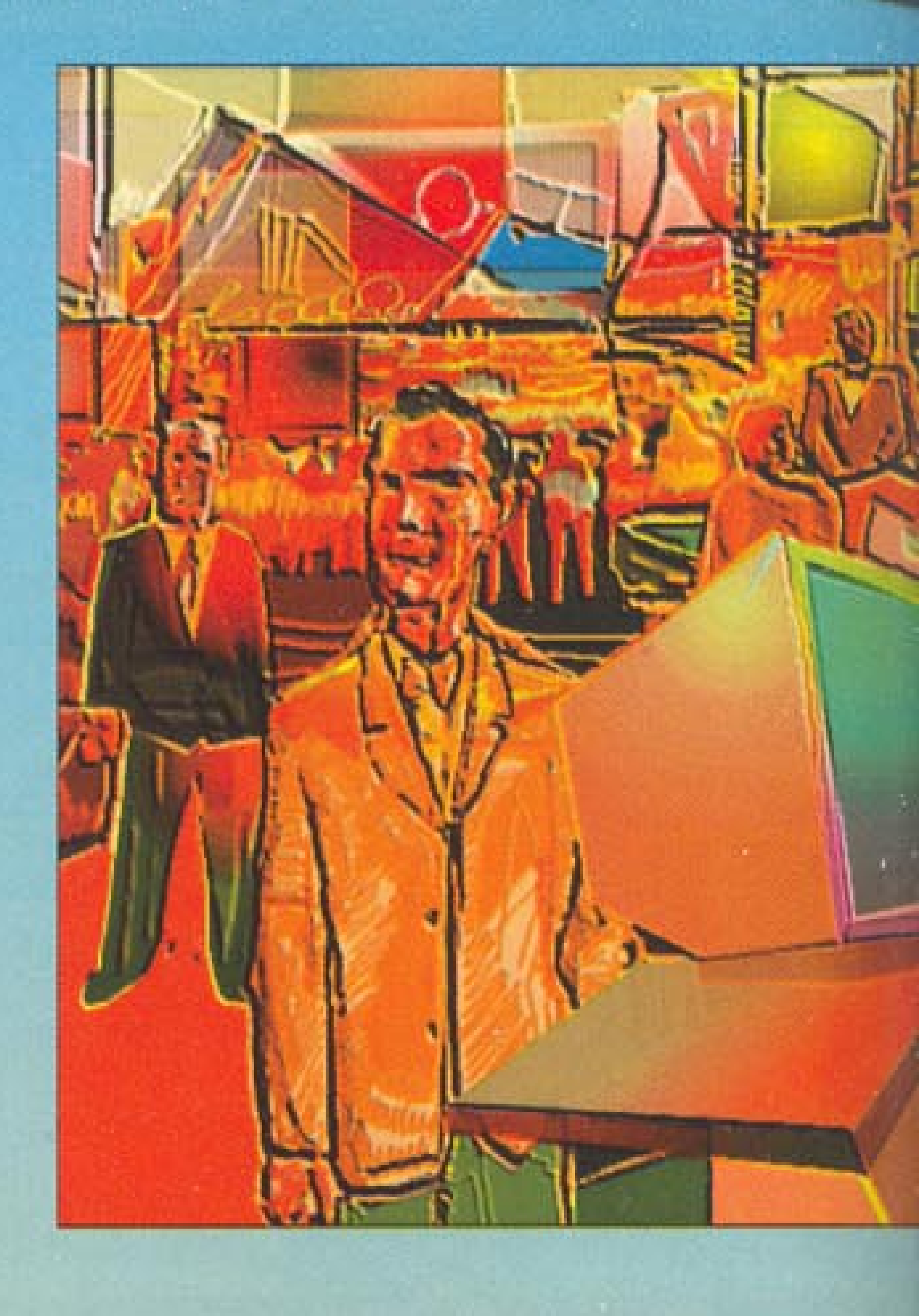
KLAX

GAME GEAR.
SEGA.

'Klax' es uno de esos juegos que cuando uno ve por primera vez necesita inventarse una calificación nueva porque es absolutamente original.
No es una aventura ni un arcade, sino un juego mezcla de lógica y habilidad, en el que los bloques de colores aparecen desde el fondo de la pantalla, y tú debes de intentar colocarlos en su sitio de forma que no se te apilen en exceso (o pagarás las consecuencias de tu error).
Es algo parecido al juego de las tres en raya pero con un corte mucho más cibernético y futurista. Los creadores de este cartucho son los veteranos programadores de Domark, así que la calidad está garantizada.



LA GRAN FERIA DE LAS VEG





Con gran afluencia de profesionales y público en general, durante cuatro días, se llevó a cabo el evento más importante del mundo del videojuego. Super Consolas no quiso perderse tan importante cita, y como fruto de nuestro viaje os ofrecemos este reportaje con todos los detalles más interesantes del CES.

Las Vegas no es una ciudad como cualquier otra, es el gran centro del juego de los Estados Unidos y para que esto fuera posible se la dotó de ciertas ventajas,como: un buen aeropuerto, una excelente autopista (la "freeway 15", que bordea el famoso desierto de Mohave) y una capacidad hotelera descomunal: 77.000 plazas. Por todo esto, es que esta ciudad ha sido elegida como anfitriona del C.E.S (Consumer Electronics Show) 93.

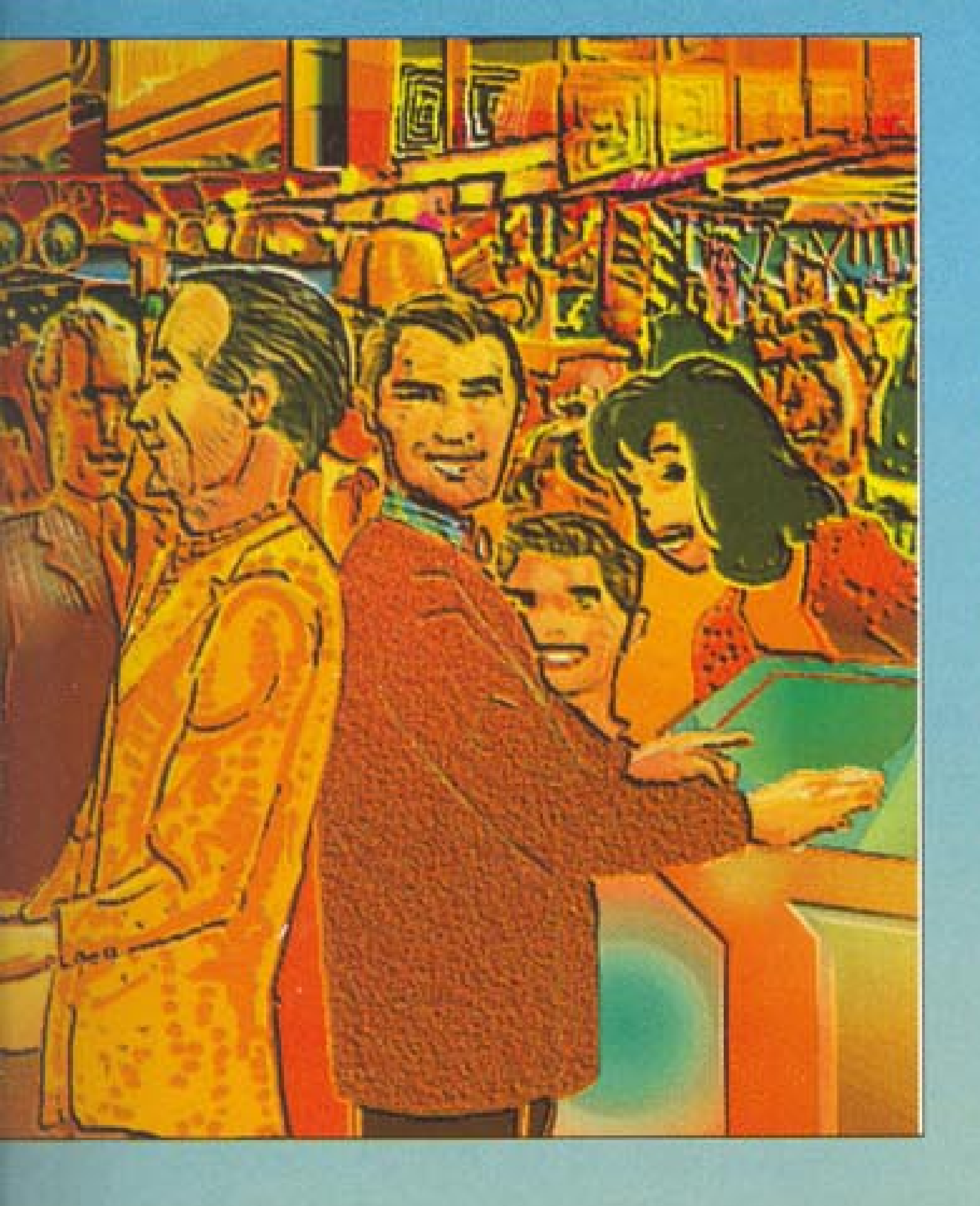
La feria de Las Vegas es el gran encuentro del mundo de la electrónica y por supuesto del software y hardware de entretenimiento y dentro de este sector todo lo relacionado con las consolas fue el plato fuerte durante los cuatro días que duró el evento.





UNA VISION DEL FUTURO

Del 7 al 10 de enero, se dieron cita las grandes compañías del sector con todas sus novedades. El grueso de la exposición se realizó en el "Convention Center", pero también hubo distintos eventos, como presentaciones, conferencias, etc. en los megahoteles como: Las Vegas Hilton, Sahara, The Mirage y Flamingo Hilton. La organización contaba con todo





el soporte informativo y logístico para lograr su cometido principal: poner en contacto a todos los intervinientes. Y para asistir a los distintos sitios la feria disponía de medio centenar de autobuses que constantemente iban desde los grandes hoteles a los diferentes lugares de reunión y exhibición. También se podía seguir todas las novedades o conferencias a través de un canal de TV "CES TV News".

Como ya he dicho el sentido de la feria, como es lógico, es el poner en contacto a fabricantes, diseñadores, creadores, publicistas, distribuidores, público en general, ect. y promover el intercambio comercial. Aunque esto no es excluyente de otras acciones que a través del C.E.S. la Asociación de Industrias Electrónicas, promueve dentro de cada feria como el perfeccionamiento y profesionalización de personal, programas de promoción de productos y un permanente asesoramiento a las empresas asociadas en función de un desarrollo ininterrumpido y constantemente del sector.



UN ESPECTACULO LLAMADO VIDEOJUEGO

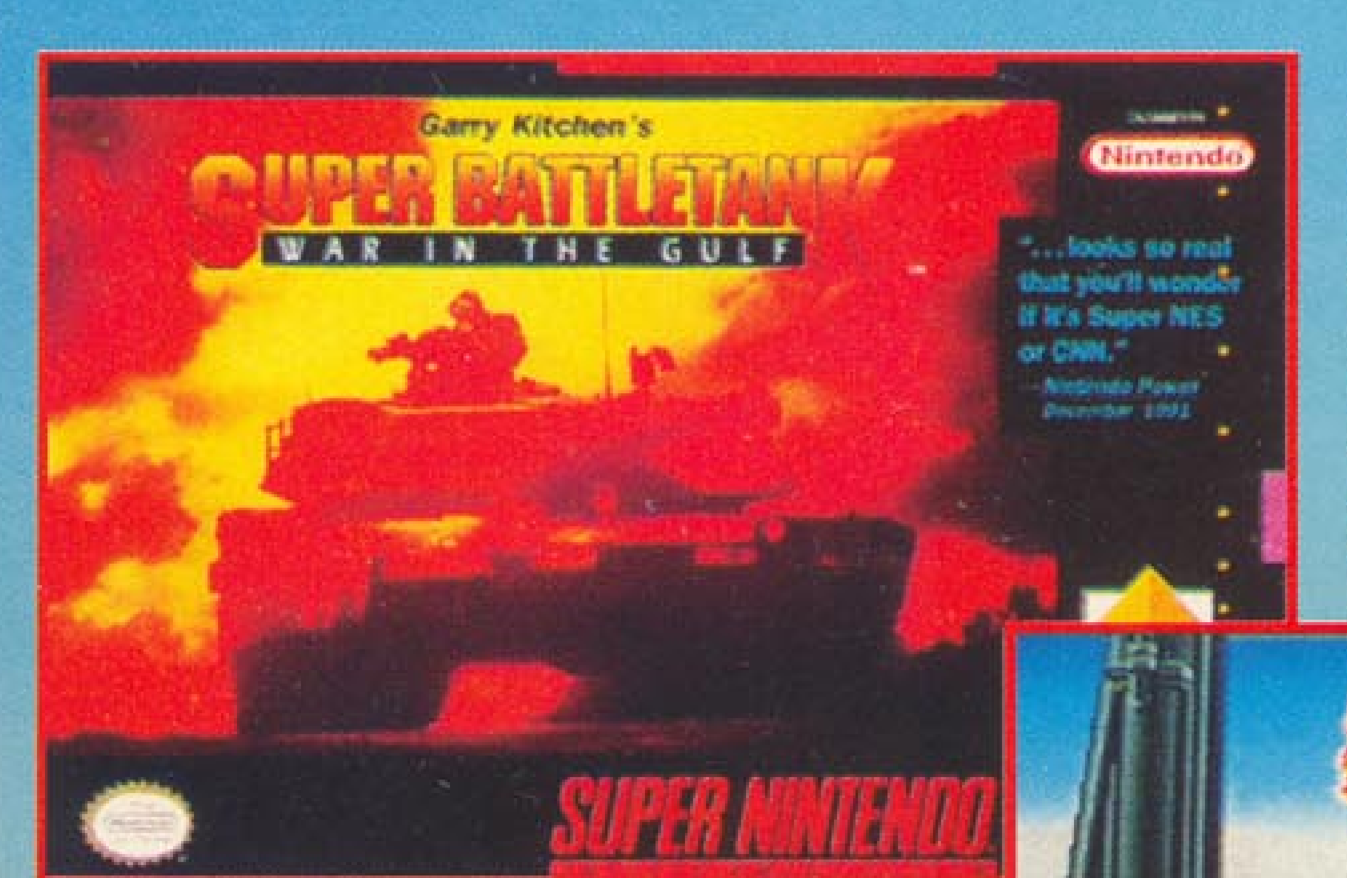
Como era de esperarse el ya tradicional duelo entre las dos grandes compañías de hardware y software, Sega y Nintendo, no faltó en Las Vegas. Allí ambas firmas se hicieron fuertes en grandes espacios, donde no faltaban las consolas para que los asistentes pudieran disfrutar de las delicias que cada máquina ofrece. Pero, la mayor oferta venía de parte de las empresas licenciatarias de software.

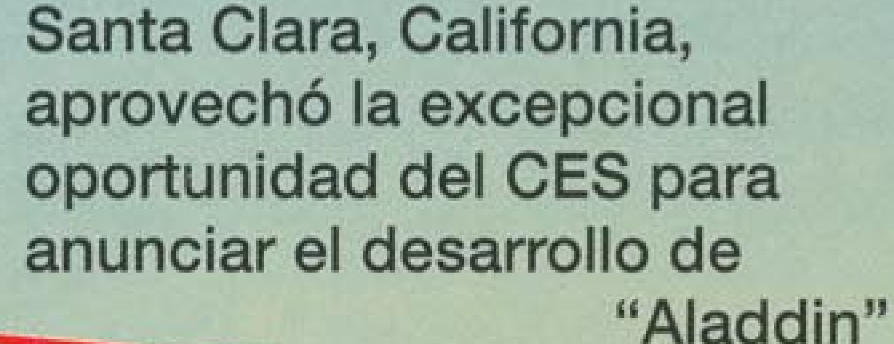
Absolute Entertaiment, Inc.: La firma de New Jersey, fundada en 1986, tiene una amplia oferta para 1993 basada en Nintendo y Sega.

Para la Sega Genesis (es la versión americana de la Mega Drive) tenemos dos lanzamientos muy importantes antes de la primavera: "Toys" basado en un film de la Twentieth Century Fox, con Robin "Peter Pan" Williams, donde deberás combatir contra el malvado general Zevo, encarnando el papel de su sobrino Leslie, y "Amazing Tennis" con 15 oponentes opcionales y con la posibilidad de jugar de a dos. También es destacable un gran videojuego que esta



firma a comercializado en el pasado mes de diciembre en los Estados Unidos, me refiero a "Super Battletank: War in the gulf", que como su nombre lo indica es un





simulador de tanques que recuerda los hechos acaecidos, y que ahora estamos reviviendo, en la operación "Tormenta del desierto" de guerra del Golfo Pérsico.

Para la Game Gear se anuncia un lanzamiento en febrero de este año, "R.C. Grand Prix", un videojuego apasionante que permite jugar hasta cuatro competidores al mismo tiempo.

En Super Nintendo tenemos también "Toys" como título de gran fuerza y para la Game Boy "Star Trek: The next generation",





donde te espera un viaje singular y arriesgado hacia los confines del universo.

Capcom USA: Esta compañía de Santa Clara, California, aprovechó la excepcional oportunidad del CES para anunciar el desarrollo de "Aladdin" para la Super Nintendo. Como es obvio está basado en la gran película de Disney que por el momento no veremos en España. La presentación del juego en sociedad ocurrirá para el último cuarto de este año y promete que mantendrá toda la intriga, como así también la características más descollantes del film y de sus personajes, como: el mismo Aladdin, la Princesa Jasmine, Jafar y otros.

Otra novedad de esta firma y para la misma máquina que el anterior, es su segundo título también basado en la producción de Disney "Goof Troop", donde el personaje central es, no podía ser otro Goofy y su pequeño hijo Max. Se espera su lanzamiento para setiembre-octubre del presente año. De esta forma Goofy se coloca entre los "cinco grandes" de Disney, forma en que los americanos conocen a sus héroes favoritos como: Mickey, Minnie, Donald, Pluto y ahora, Goofy.

Dentro de la línea de productos de Disney, Capcom ha puesto a la venta en los EE.UU., como así también en España, "The magical quest starring Mickey Mouse". Con esto y según las palabras del Vicepresidente de esta compañía, Joe Morici, "se logra capitalizar el éxito de estos grandes personajes de éxito como Mickey dentro del potente mercado de la Super Nintendo".



"Super mega man" también estará presente dentro del universo de 16 bits a finales de este año. La serie de Mega Man consta de cinco títulos para la NES y tres para la Game Boy.

Con las bendiciones de la National Football League (NFL) a partir de marzo de este año Capcom

comercializará "MVP Football". Es un juego donde pueden intervenir uno o dos jugadores y el modo "MVP" permitirá que los jugadores entren en una serie de diversas situaciones con varios equipos y circunstancias.

Un gran título para los amantes de los arcades: "Final Fight II". En la mejor tradición del "Street Fighter II", podrás despejar las calles de todo tipo de enemigos y volver a casa con la satisfacción del deber cumplido.

En cuanto a la NES, Capcom a mitad de este año presentará "Duck Tales 2", con sus héroes favoritos, Huey, Duey y Louie en busca del gran tesoro. "Mighty Final fight", que salió primero en Super Nintendo, ahora verá la luz a través de la ochobitera a mediados de año. Al igual que en la máquina de 16 bits, en esta versión podrás encontrar a Haggar, Cody y Guy.

La Game Boy no está ausente y títulos como "Talespin", "Darwing Duck", y "The little mermaid" estarán presentes en el mercado a partir de febrero de 1993. "The empire strikes back" y "Star Wars" ya han sido puestas a la venta en los EE.UU.

American Laser Games: Tiene grandes novedades en cuanto a la Sega CD o Mega CD y todos sus títulos rebozan una acción trepidante, eso sí habrá que esperar un poco, pues en los Estados Unidos saldrán hacia mediados de año. A saber: "Mad dog McCree" con sabor al Viejo Oeste, "Space Pirates", "Gallagher's shooting gallery" y "Who shoot Johnny Rock?"

Domark: Otra de las grandes firmas de California presenta grandes títulos para la Sega Genesis, como "James Bond 007: The duel" donde nuestro héroe se enfrenta con un enemigo capaz de devolver a la vida, a través de una máquina clónica, a sus antiguos adversarios, pero además deberás rescatar rehenes, viajará a una isla remota y sobrevivir, en pocas palabra: la aventura está servida. Otra buenísima opción es el simulador de aviones "Mig-29". También en breve podremos jugar con "James Bond 007" "Desert Strike", "Team Williams Grand Prix" en nuestra Game Gear.

Taito: La popular firma pondrá en el mercado norteamericano varios juegos para Game Boy: "The Jetsons", que en nuestro medio apareció sobre finales de año; "The Flintstones" basado en la popular serie de los años 60 "Los Picapiedra", nos presenta todo un desafío de siete fases donde podremos montar un dinosaurio, auqnue deberemos tener cuidado con los peces voladores, armadillos y demás fauna picapedresca. Para Super Nintendo tenemos "Sonic Blast Man", donde deberás defenderte con tus puños y poner en práctica todo lo que sepas de artes marciales; otro título importante será "Hit the Ice", que también tiene su versión para la NES, es el hockey sobre hielo que con toda su crudeza podremos disfrutar en nuestra 8 ó 16 bits.

SAUL BRACERAS





PILOTWINGS
La más exclusiva escuela de vuelo te mostrará el alucinante modo 7 para rotaciones de escenarios en tres dimensiones.





SUPER GHOULS'N GHOSTS
Un clásico llevado al tope de jugabilidad: armas, escudos, armaduras...
La mejor versión que hayas visto jamás, con desplazamientos de terreno, muertos vivientes, macro arsenales de calaveras, ¡y hasta una ola gigante!



MAGIC SWORD
Lucha en los 50 niveles del castillo tenebroso contra el malvado Black Orb. Sólo tú y tu Espada Mágica podréis derrotarle.





THE MAGICAL QUEST; STARRING MICKEY MOUSE
¡Pluto ha desaparecido! Explora 6 mágicos mundos en su busca y disfruta de toda una aventura en dibujos animados.



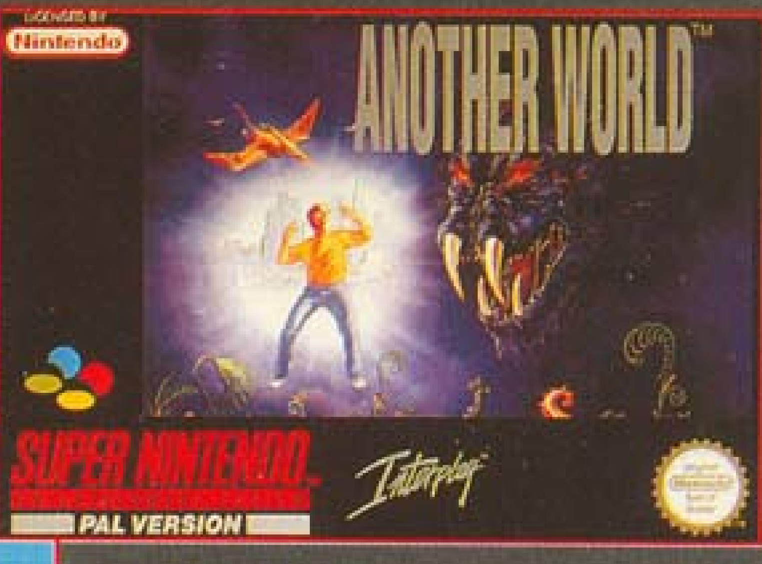


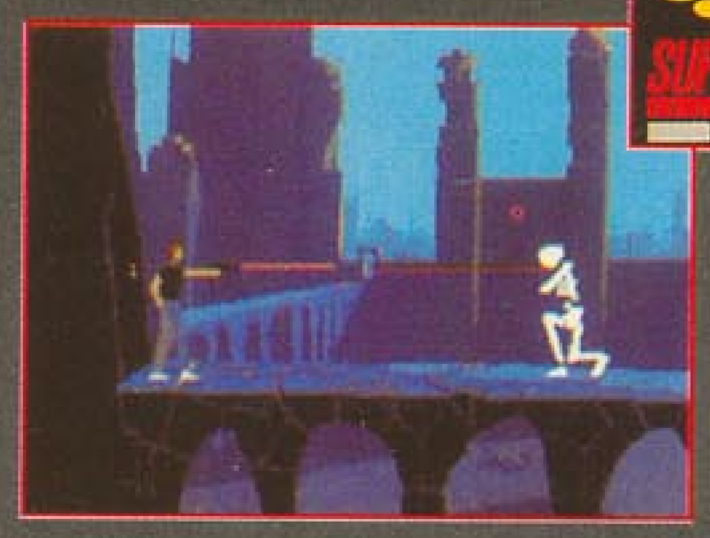
PARODIUS
Todo un mundo de fantasía se abre ante tus ojos en un juego lleno de color y de buenos y malos de risa.





ANOTHER WORLD
Gráficos con efectos cinematográficos y efectos de sonido digitalizados. ¡Una auténtica película en tu Super Nintendo!





EXHAUST HEAT
Vive la más emocionante carrera de F-1 en 3-D: 15 vertiginosos circuitos te esperan en este apasionante cartucho. Podrás construir tu propio coche: la carrocería, el motor, las ruedas y los alerones serán los que tú elijas. Escoge bien y vencerás en el Grand Prix.





BART'S NIGHTMARE
¿Te imaginas al pobre Bart Simpson intentando recuperar 8 hojas de sus deberes en una horripilante pesadilla? Bien, pues eso es Bart´s Nightmare. Si Bart no consigue reunir todos sus deberes en 8 horrorosos niveles antes de despertarse, recibirá la bronca de su maestra... una vez más. ¡Vaya pesadilla!









ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



WORLD LEAGUE BASKETBALL
Toda la emoción del baloncesto en un fantástico juego con gráficos digitalizados y rotaciones de 360° en modo 7.
PRINCE OF PERSIA
20 fases, terroríficas trampas, mortales enemigos, una banda sonora impresionante y la mejor de las animaciones en un solo juego. ¿Qué más quieres?
S U P E R
Fuerte
STREET FIGHTER II
¡Alucinante!, 16 megas de auténtica acción en un solo cartucho. Street Fighter II para Super Nintendo, es el videojuego que no puedes dejar escapar, idéntico a la máquina recreativa. 8 jugadores para un título que sólo podrá conseguir uno; la lucha será dura, pero si dominas tu mando de control con sabiduría, puede que incluso salgas con vida.
PER STAR WARS
nico, fantástico, increíble... Super ars Wars, un nuevo bombazo para Super Nintendo.
BATTLE CLASH
En el siglo XXI, el único entretenimiento posible es el Battle Game. Acepta el desafío y derrota a los más impresionantes ST'S.
Sólo para tu NINTENDO SCOPE.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS
Nintendo



GAME BOY - GAME GEAR - GAME BOY - GAME GEAR - GAME BOY

HANDY POWER KIT



CARGADOR DE BATERIAS, TRANSFORMADOR.

DRO SOFT.

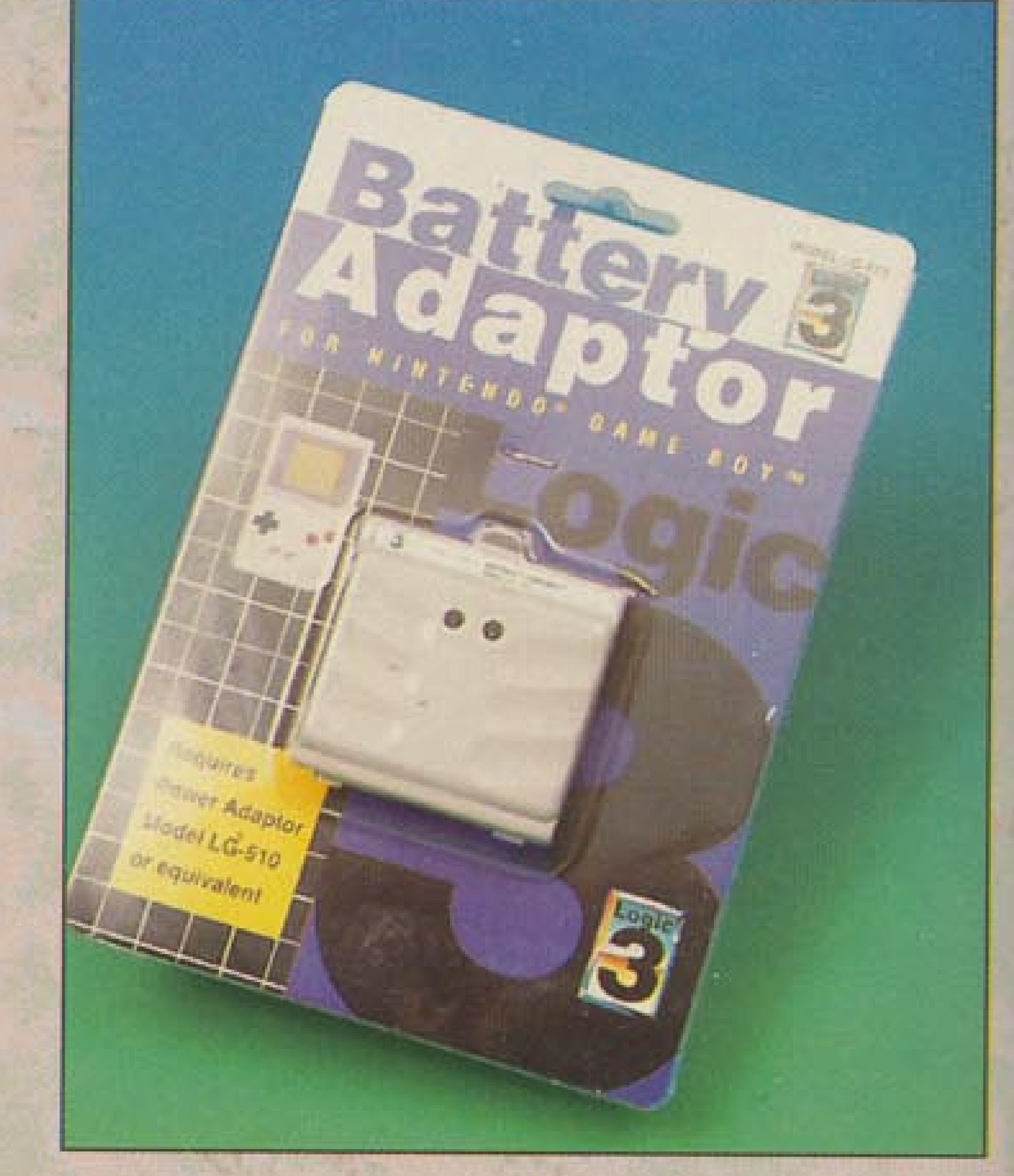
El consumo de pilas es uno de los problemas que más afectan a los bolsillos de los poseedores de consolas portátiles como Game Boy o Game Gear. Cuando se tiene la constumbre de ir a todas partes jugando con ellas, se acaba comprando pilas cada dos por tres. La solución más económica consiste en adquirir pilas recargables y un cargador de baterías. Eso es precisamente Handy Power Kit, un completo pack compuesto por un adaptador de corriente, un portapacks de pilas con opción de carga/descarga, y un pack de baterías Handy Power 1, con clip de sujección para el cinturón.

Antes de utilizar las pilas se deben cargar, conectándolas al portapacks y éste a su vez al transformador de corriente. Pasada una hora y media, las pilas estarán completamente recargadas y podremos utilizarlas durante 14 horas con la Game Boy ó 2 horas en el caso de la Game Gear.

En realidad, estas son sólo algunas de las básicas aplicaciones de un periférico que bien empleado se convertirá en aliado imprescindible de tu portátil.

GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY

BATTERY ADAPTOR



PILAS RECARGABLES.

DRO SOFT

Pilas, pilas, ¡malditas pilas! Mira que acabarse justo en la última fase. Y ahora, ¿dónde voy a comprar unas si es domingo y está todo cerrado? ¡A ningún lado!, porque estas pilas son recargables y no hace falta comprar otras.

Tienen la forma exacta para ajustarse al compartimento que la Game Boy tiene reservado para las pilas normales, así que no nos estorbará en absoluto. Para poderlas utilizar hay que recargarlas previamente, conectádolas a un adaptador de corriente durante tres horas. Hecho esto podremos jugar durante siete horas seguidas hasta que las pilas comiencen a fallar.

En fin, que los "consoleros portátiles" tienen las cosas cada vez más fáciles para dedicarse a su "vicio" favorito, de lo cual nos alegramos.

HIP POUCH



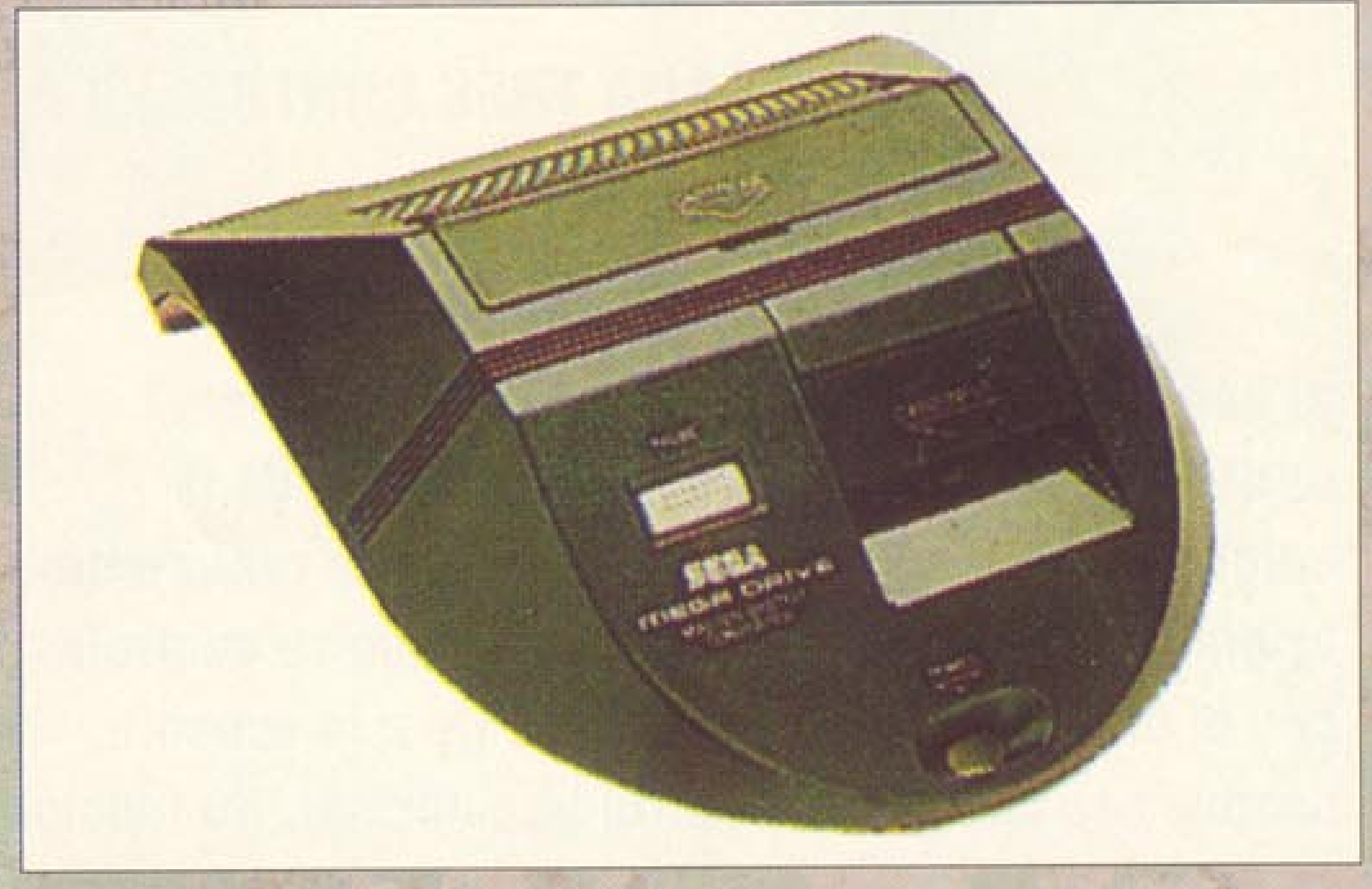
UNA BOLSA MUY MARCHOSA.

Ya lo véis chicos, un día queréis dar una vuelta en bici, cogéis la cartera, los donuts y ¿ eh ? ¿ no se os olvida algo ? Pues claro, os dejáis vuestra querida Game Boy. Pensándolo mejor, seguro que al final os acabáis dando cuenta de que tras el paseito con la bici os va a apetecer echar una partidita al Tetris (por más que pasa el tiempo no consigo quitarme el vicio, oye). El caso es que aunque en la tele los chavales aparezcan con la Game Boy en el bolsillo trasero de los vaqueros, nosotros queremos que nuestra Game Boy reciba un trato más especial, más cuidado, al fin y al cabo es humano que la tengamos cierto cariño ya que nos ha proporcionado muchos buenos momentos. Aquí es donde entra en juego Hip Pouch, una bolsa especialmente diseñada para llevar nuestra Game Boy atada a la cintura.
La bolsa del Hip Pouch está hecha de material impermeable al agua (por si acaso) y tiene un mullido interior especial para proteger la pantalla de rasguños e impedir que se mueva. Hay dos compartimentos cerrados por cremalleras, uno para la Game Boy (sin altavoces externos u otros periféricos, ya que viene a la medida) y el otro para los cartuchos y accesorios. En condiciones normales se pueden guardar hasta 6 cartuchos, pilas y cables variados. Si eliminamos algún cartucho se puede aprovechar el espacio para guardar el adaptador, los altavoces, etc. El cinturón es de tamaño ajustable, para mayor seguridad y comodidad.
En definitiva, Hip pouch es un accesorio ideal para tu Game Boy si eres un tipo marchoso.

POWER BASE CONVERTER

ADAPTADOR PARA CARTUCHOS DE MASTER SYSTEM A MEGADRIVE

■ SEGA



POWER BASE CONVERTER es ideal para no perder tus viejos juegos. Este periférico permite utilizar todos los juegos existentes para la consola Master System en la Megadrive, ambas de SEGA. A más de uno le puede haber pasado que teniendo la primera, haya decidido pasarse a la segunda. Sin embargo, seguro que existe más de algún juego del que te has quedado prendado y quieres conservarlo a pesar de tener tu nueva Mega Drive, o simplemente no quieres renunciar a toda la "cartuchoteca" que tan pacientemente y con tanto esfuerzo habías acumulado. Pues para eso, entre otras cosas, existe el Power Base Converter, que te permitirá utilizar tus juegos de Master en la Megadrive. También se puede dar el caso de que tengais un número tan elevado de juegos en Master System que os resulte muy barato comprar el adaptador a Mega Drive para tener juegos desde el principio y ganar tiempo mientras empieza la colección de juegos para su nueva consola.

SEGA MEGADRIVE - SEGA MEGADRIVE - SEGA MEGADRIVE - SEGA MEGADRIVE

COMPETITION PRO SERIES II



CONTROL PAD CON AUTOFIRE Y RALENTIZADOR.

■ PROEIN S.A..

Está de moda tener un segundo pad que rompa con lo normal. Si tú también quieres estar de moda no tienes más que adquirir este mando para tu MegaDrive.
Aunque la apariencia sea la de un mando normal y corriente como los que trae la consola, en realidad incorpora tres botones nuevos que sirven para hacer 2 funciones especiales. La primera es un efecto de ralentización que equivale a estar pulsando contínuamente la tecla de pausa, por lo que en algunos juegos puede tener efectos no deseados.

La otra opción especial es el autofire, que seguro que ya es conocida por todos vosotros. Para los que no, baste con decir que equivale a pulsar el botón de fuego a toda velocidad, lo que la hace especialmente recomendable para todos los juegos arcade y matamarcianos.

NES - NES- NES - NES - NES- NES - NES - NES- NES - NES - NES- NES - NES - NES- NES

FOOTPEDAL



JOYSTICK QUE TRASLADA TRES CONTROLES A PULSADORES DE PIE.

■ DRO SOFT.

Si hubiera un premio a la originalidad de los periféricos, FOOTPEDAL sería el ganador de la edición de este mes, porque es una idea realmente original. Es una especie de joystick que se controla con el pie y se conecta directamente a la consola, despues se conecta al control pad normal. Su función es la de trasladar tres controles cualesquiera al pie: Izquierda, derecha; arriba, abajo, fire 1 ó fire 2.
Aunque a primera vista pudiera parecer algo raro o incluso inútil, si uno se para a pensar, se da cuenta de que es una idea genial. En los juegos de carreras de coches, en los que uno se hace un lío con el cambio automático y manual, se pueden transferir a los pies los controles de freno, acelerador y embrague, y conducir como si se tratara de un coche de verdad. En los juegos de Kung Fu o lucha libre, basta con tranferir a los pedales las opciones de las patadas para tener una verdadera sensación de realismo al dar golpes con los pies.
En definitiva, existen un montón de juegos que casi parecen hechos a posta para funcionar con este FOOTPEDAL y que mejoran considerablemente cuando se utiliza este periférico.

SUPER PRECIO

TODOS A 2.990 PTAS
IVA incluído

No te pierdas esta serie de juegos.
Una serie increíblemente emocionante y divertida. Y, por supuesto, la más jugada. Juegos que no pueden faltar en la colección de un fenómeno como tú, al increíble precio de 2.990 Ptas. cada uno, I.V.A. incluído.
¿Te falta alguno? Hazte con ellos.

- BOXXLE
- THE HUNT FOR RED OCTOBER
- MEGAMAN WORLD
- PAPERBOY 2
- MARBLE MADNESS
- THE CHESSMASTER
- THE RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE
- SOLAR STRIKER
- DR. MARIO
- GOLF
- TENNIS
- ALLEWAY
- WIZARDS & WARRIORS
- PINBALL: REVENGE OF THE GATOR
- THE AMAZING SPIDERMAN
- GARGOYLE'S QUEST
- DYNABLASTER
- ROBOCOP
- NAVY SEALS
- BUBBLE BOBBLE
- CHOPLIFTER 2
- SUPER R.C. PRO-AM
- BOULDER DASH
- R-TYPE
- KUNG-FU MASTER
- CASTLEVANIA ADVENTURE
- NBA ALL STAR CHALLENGE
- F1 RACE+ ADAPTADOR 4 JUGADORES. (*)

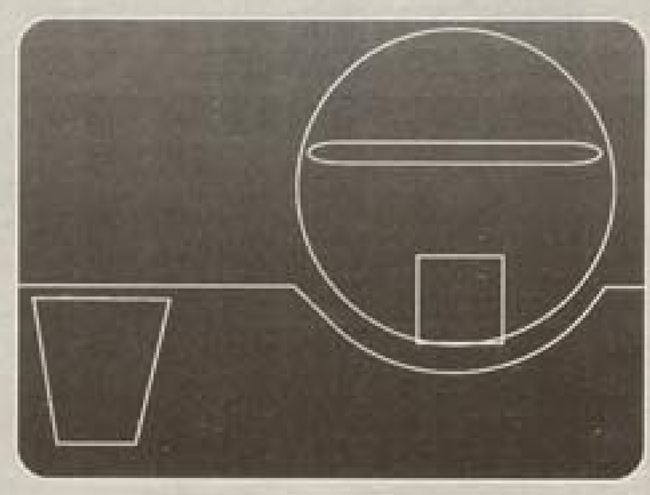


ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

(*) P.V.P. 3.490 Ptas. I.V.A. incluído.



MEGA DRIVE



Consola: MEGA DRIVE
Nombre: MENACER.
Descripción: Pistola-rifle convertible por infrarojos.
Distribuidor: SEGA.



El periférico insignia para la Mega Drive de Sega es, sin duda, el Menacer. El porqué es muy sencillo. Su aspecto, sus increibles prestaciones y sobre todo, sus juegos, hacen de él la opción más atractiva para cualquier poseedor de la consola de 16 bits de Sega.
Es lógico, seguro que todos nosotros hemos soñado más de una vez con emular las hazañas bélicas de Rambo o de Chuck Norris. Y ahora, tras unos mesecitos de tener la consola, nos damos cuenta de que falta algo... algo como el Menacer.

¿Qué es el Menacer?, os estaréis preguntando. Seguro que ya habéis echado un vistazo por encima a las fotos que acompañan al artículo. Si así es, habréis visto que es una pistola-fusil transformable que le va a venir como anillo al dedo a vuestra Mega Drive.
No necesita ningún cable y funciona del siguiente modo: se conecta un receptor de rayos infra-rojos (que viene también con el Menacer) y se sitúa encima del televisor. El Menacer emite un haz de rayos al hacer fuego y esta señal es captada por el receptor. De esta forma se consigue que no haya ni un sólo cable entre la pistola y la consola.

MEGA COMBINACIONES.

Con un diseño super futurista pero a la vez acorde a las tendencias actuales, se presenta esta pistola con piezas intercambiables.
Precisamente esta es la característica más relevante de este periférico, la posibilidad de hacer las configuraciones que queramos totalmente a nuestro gusto.
Las piezas de las que se compone el Menacer son:

- **El módulo principal:** donde está el gatillo y los botones auxiliares.
- **El módulo estabilizador:** que se acopla por detrás como la culata de un fusil.
- **El módulo binocular:** donde se acopla la parte óptica de la pistola. Se puede poner uno o dos visores, para no tener que guiñar un ojo al disparar.

Con estas piezas se pueden hacer varias combinaciones en función del tipo de juego que elijamos. Las combinaciones son:

- **Acción total:** el Menacer al completo con los dos binoculares, el estabilizador y el módulo central.
Combinación reservada para los juegos de acción total.
- **Comando:** el módulo central más el estabilizador. Ideal para juegos en los que la precisión no es vital o ni siquiera estrictamente necesaria.

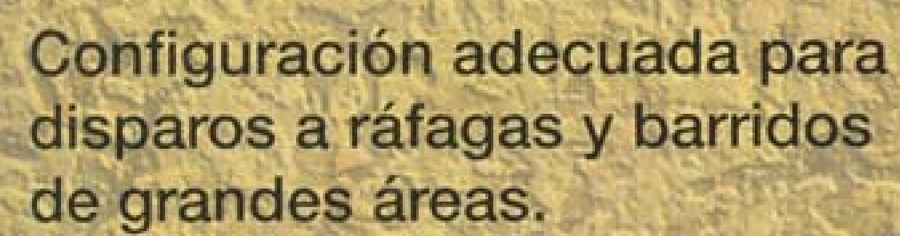
EL DESAFIO DE SEGA











Configuración adecuada para disparos a ráfagas y barridos de grandes áreas.

• **Doble visión:** el módulo principal más el óptico y los dos binoculares. Para tener la mejor visión del juego con precisión a tope. Sin necesidad de cerrar ningún ojo para disparar. Angulo de visión total.

• **Disparo certero:** el módulo principal al desnudo. Para apuntar con el cañón directamente y disparar tiros mortíferos. Con la opción Accu Sight para efectuar disparos de alta precisión.

MEGA JUEGOS.

Con el Menacer viene un cartucho que incorpora seis juegos distintos.

• **Pest Control.** Es un juego muy simple, se trata de conseguir eliminar a montones y montones de insectos que quieren robarte tu pizza. Sabandijas, moscas, mosquitos y demás bichos hambrientos contra tu cena. Si disparas al interruptor conseguirás ver a los insectos por un momento. Las abejas reinas explotan y se convierten en pequeños bichos. El juego acaba cuando los bichos se llevan

toda tu pizza.

• **Ready, Aim Tomatoes.** Se trata de defenderse de una invasión de raros seres utilizando tomates a diestro y siniestro. Este es uno de los juegos que permiten utilizar la opción Accu Sight para efectuar disparos de alta precisión, para ello, antes de comenzar el juego se elige mediante un interruptor al que hay que disparar si queremos activarla o no.
Al principio comienzas con 25 tomates y recibes uno por intervalos regulares para no quedarte a cero. La clave está en buscar el equilibrio entre los que gastas y los que recibes de forma que siempre tengas municiones. Hay varios 'items' especiales como las cestas con las que obtienes 10 tomates que se añadirán a tu munición.

• **Space Station Defender.** Asumes el papel del comandante de una estación espacial que se ha de librar de una invasión extraterrestre.
Los alienígenas se transportan en vainas blindadas y tienes que esperar a que éstas se abran para eliminarlos.
Antes de comenzar la partida, puedes elegir la forma en la que quieres que las vainas se abran, siguiendo una secuencia aleatoria o de forma fija.
Como el láser consume mucha energía debes recargarlo, aunque en ese momento eres muy vulnerable a los ataques de los alienígenas.

• **Whack Ball.** Es el juego más original de todo el conjunto porque el Menacer se utiliza para golpear la bola y hacerla cambiar de trayectoria para romper unos ladrillos











determinados. Tienes que conseguir que los ladrillos cambien de color antes de que su contador de tiempo llegue a cero. Aquí el Menacer se utiliza para manejar una paleta con la que golpeas la bola, no siendo necesario disparar.
Hay varios efectos especiales que aumentan la jugabilidad como la 'paleta pegajosa' que hace que la bola se quede pegada a la paleta o la opción de jugar con varias bolas en pantalla.

• **Front Line.** Es el juego de mayor acción de todo el pack. Tienes que cargarte a todo lo que se mueva por la pantalla. Tanques, jets y helicópteros y, por supuesto, la posibilidad de utilizar la opción de alta precisión de Accu Sight.
La acción se desarrolla en el desierto donde tendrás que combatir con toda tu resistencia contra el enemigo.

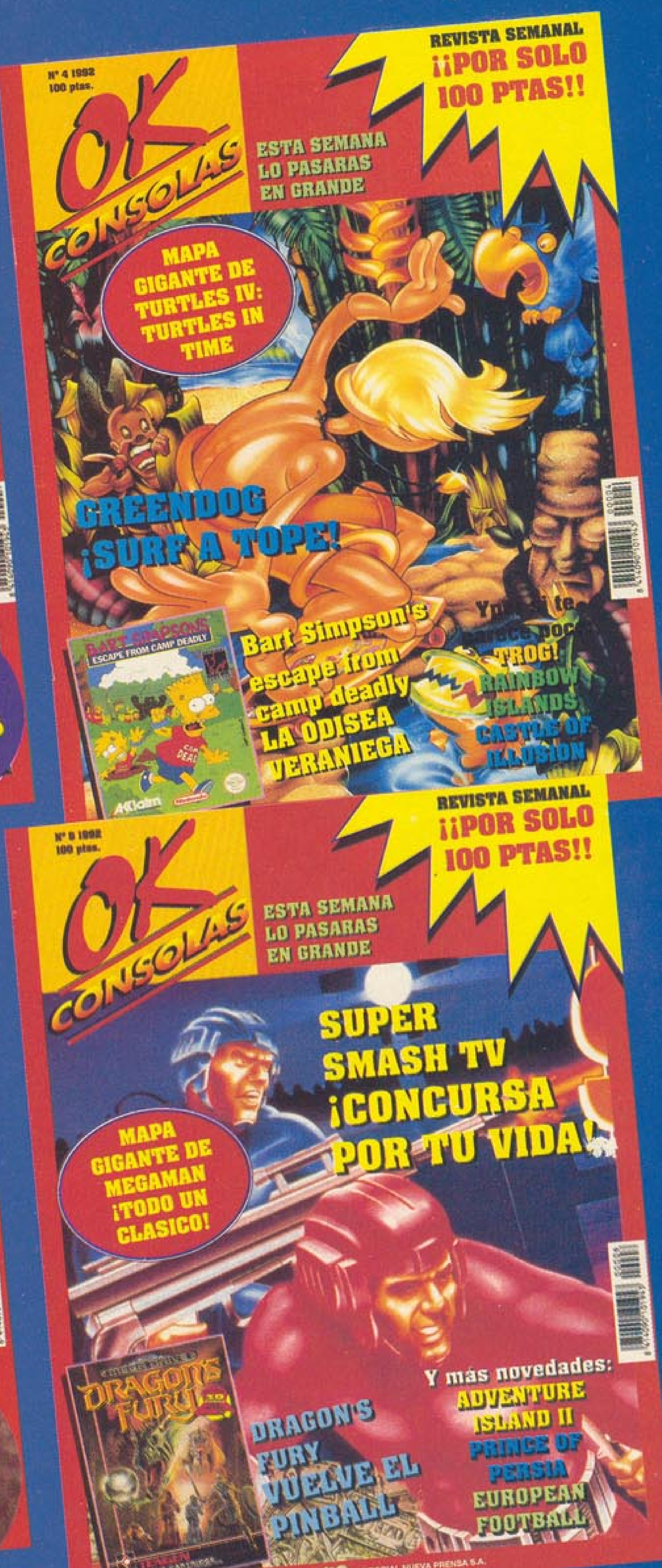
• **Rockman's Zone.** Es un típico juego de puertas en las que aparecen bandidos y personas inocentes y hay que disparar a unos y a otros no con gran rapidez.
Hay 7 zonas simuladas de la ciudad, y los malos pueden aparecer de varias formas. Pierdes tus vidas cuando no disparas a algun malhechor en un tiempo determinado a partir de su aparición o cuando, por error, hieres a algún inocente.

MAS JUEGOS.

En el futuro aparecerán más juegos compatibles con el Menacer así que va a haber diversión para rato. Tomároslo con calma y no seáis muy violentos porque esta super pistola-rifle ha sido pensada para divertir de una forma u otra, eliminando tanques, cargándose alienígenas o lanzando inofensivos tomates.

M.L.G. "The Joker"





OK CONSOLAS

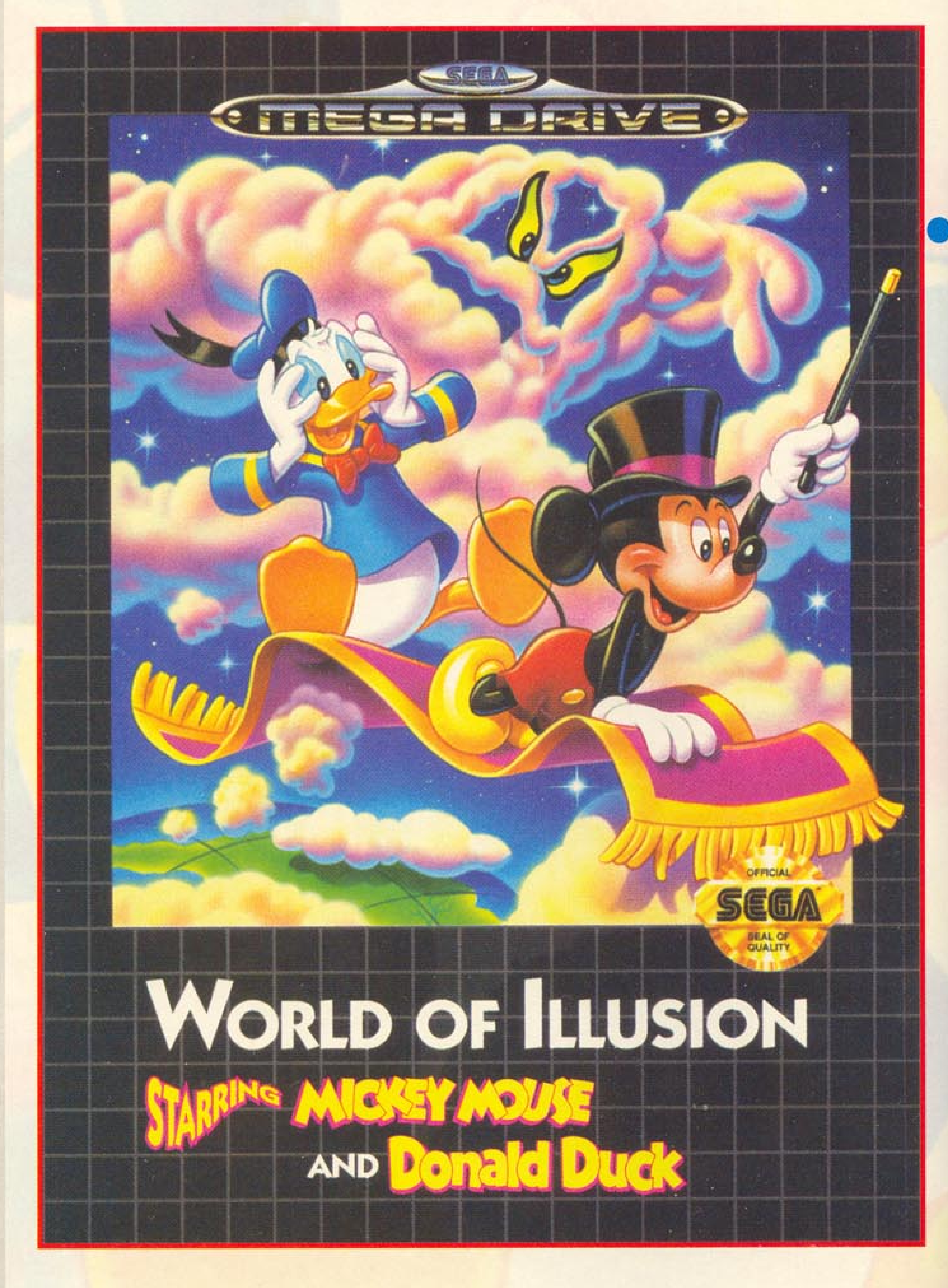
VIVE LA AVENTURA CON TUS JUEGOS PREFERIDOS POR SOLO 100 ptas.

TODAS LAS SEMANAS EN TU KIOSCO

MEGA DRIVE

Consola: MEGADRIVE
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA
Jugadores: 1 ó 2

Una nueva aventura consolera de un personaje Disney... ¿Uno?, ¡¡No, dos!! Si, en esta ocasión los dos personajes más famosos de Walt Disney, Mickey y Donald, han unido sus fuerzas (y encantos) para dar lugar a uno de los juegos más bonitos aparecidos en consola terrestre. En fin, ¿a que estaís esperando?, poner el cartucho en vuestra Mega Drive, y allá vamos, dispuestos a completar una nueva arriesgada misión...



Contar con estos dos protagonistas es éxito asegurado, pero hacerlo con el acierto demostrado en este "World of Illusion" es, sin duda, un regocijo para los ojos y oidos de cualquier adicto al mundo consolero. En él todo es gracia, simpatía y colorido. Realizado para gustar a grandes y pequeños, sus gráficos y movimientos van más allá de lo conocido hasta ahora en la Mega, dejando la dificultad como un punto y aparte, es decir, es bastante fácil de terminar.

Pero lo mejor es que el juego se desarrolla de forma diferente si el protagonista es Mickey, o Donald, o los dos juntos. Por cada uno hay unas fases que no existen en las otras y viceversa, por lo que podríamos hablar de "tres juegos diferentes".
Lo que realmente es diferente es la opción de dos jugadores; tener que ayudarse mutuamente para poder completar la misión es "demasié". Podríamos definirlo como de una realización exquisita. Dado lo

MAGIA, ILUSION Y FANTASIA

fácil del juego no se pretende describir paso a paso la aventura, y optaré por indicaros cada parte y resaltar aquello que considere más destacable. Se compone de 5 niveles con varias fases (4 o 5) por nivel). Pero, sin más preámbulos, metámonos a fondo en el juego.



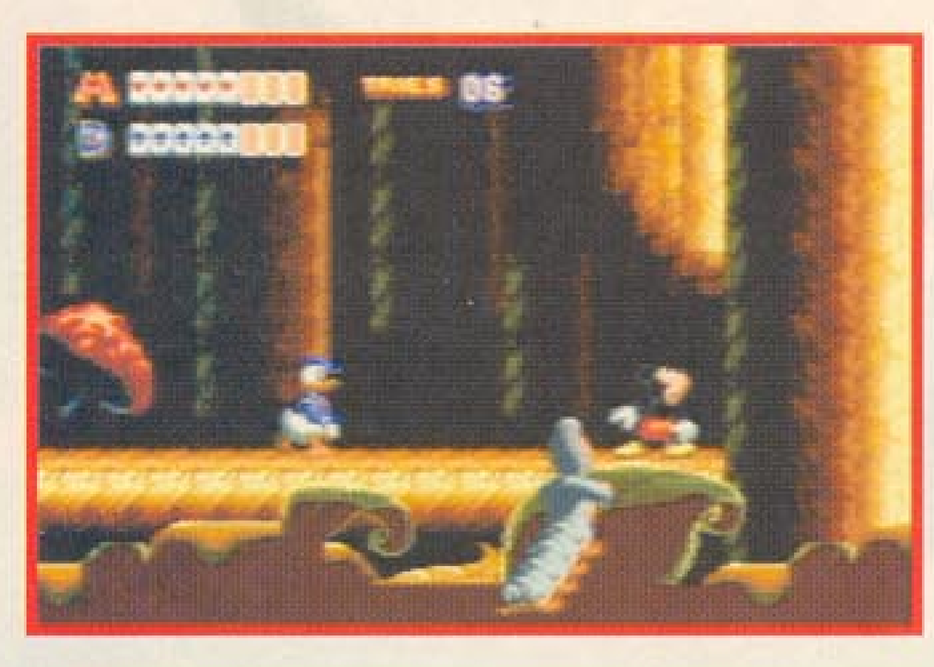
Nivel 1: EL BOSQUE ENCANTADO

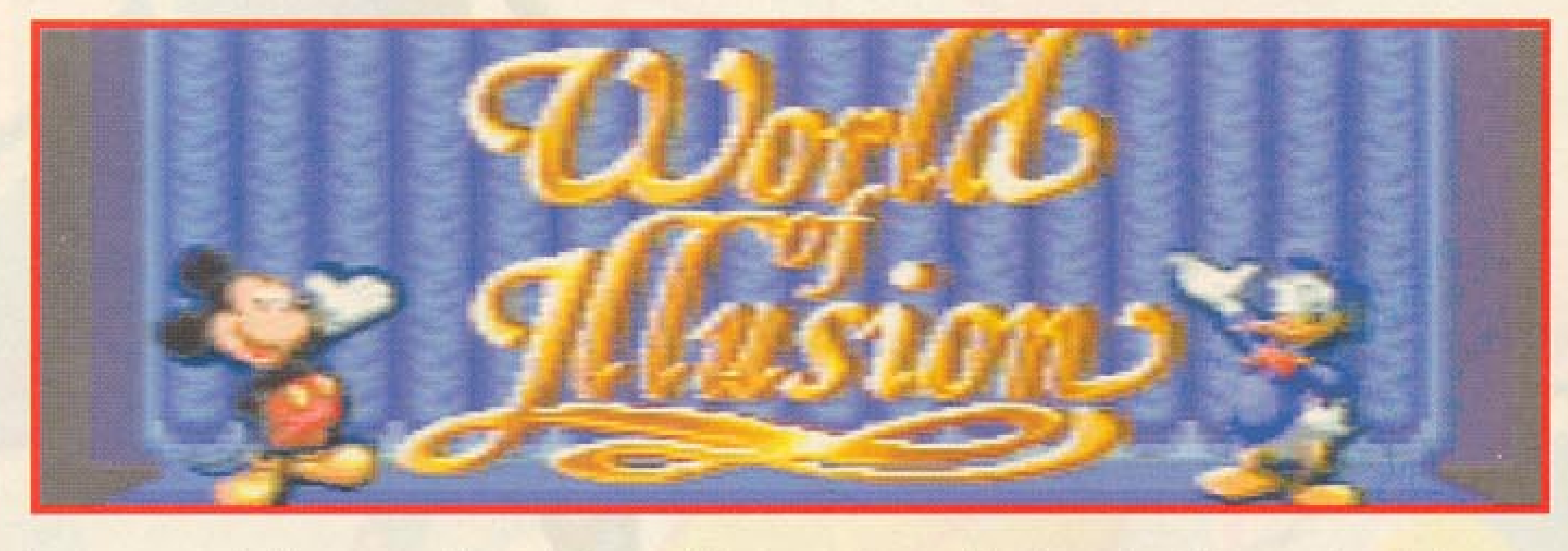
Al principio te encuentras en un precioso bosque, observado por un gusano que está encima de una hoja (el efecto es estupendo). Tu única misión consistirá en atravesarlo evitando los soldados que te saldrán al paso, además de a las hojarascas y las libélulas voladoras. Para subir por los troncos no tienes mas que saltar a su extremo opuesto para utilizarlo de palanca. En la opción de dos jugadores, uno de ellos debe subir primero al tronco para ser impulsado por el otro al saltar después, y una vez arriba lanzar una cuerda para izar al compañero que quedó abajo. Una vez completado esta fase, y dependiendo del personaje elegido se accede a: **Mickey:** Los Pétalos. Atraviesa otra zona del bosque pero esta vez ayudado por unas enormes flores que si saltas sobre ellas o pulsas el mando hacia abajo te permitirán llegar a lugares inaccesibles y recoger suculentos regalos.





Donald: Las enredaderas. La zona del bosque que el pato debe atravesar está formada por enredaderas gigantes por







las que debe caminar Donald. También se puede atravesar caminando a nivel del suelo, pero se consiguen más premios por arriba (además es más divertido).

Ambos: La mina. Aquí se deberá ayudar a Donald para conseguir atravesar un pequeño estrechamiento del camino (su trasero no pasa). Pasa primero con Mickey y a continuación inténtalo con Donald, cuando se quede atascado pon a Mickey mirando hacia él y pulsa el botón A. Después deberéis dar un paseito en un vagón de la mina saltando alternativamente sobre la palanca.

Atravesada la fase anterior y en cualquiera de los personajes, llegaréis a la zona de las arañas, donde debéis pasear sobre las telarañas e ir recogiendo las cartas. Nada más salir subir a la izquierda sobre las rocas y encontraréis una sorpresa. Además, preciosa la melodía.

El guardián del nivel 1 es una araña que se lanzará sobre tí. Tres toquecitos de capa mágica y a otra cosa. Caerá un baúl rojo del cielo y habremos completado el nivel 1.

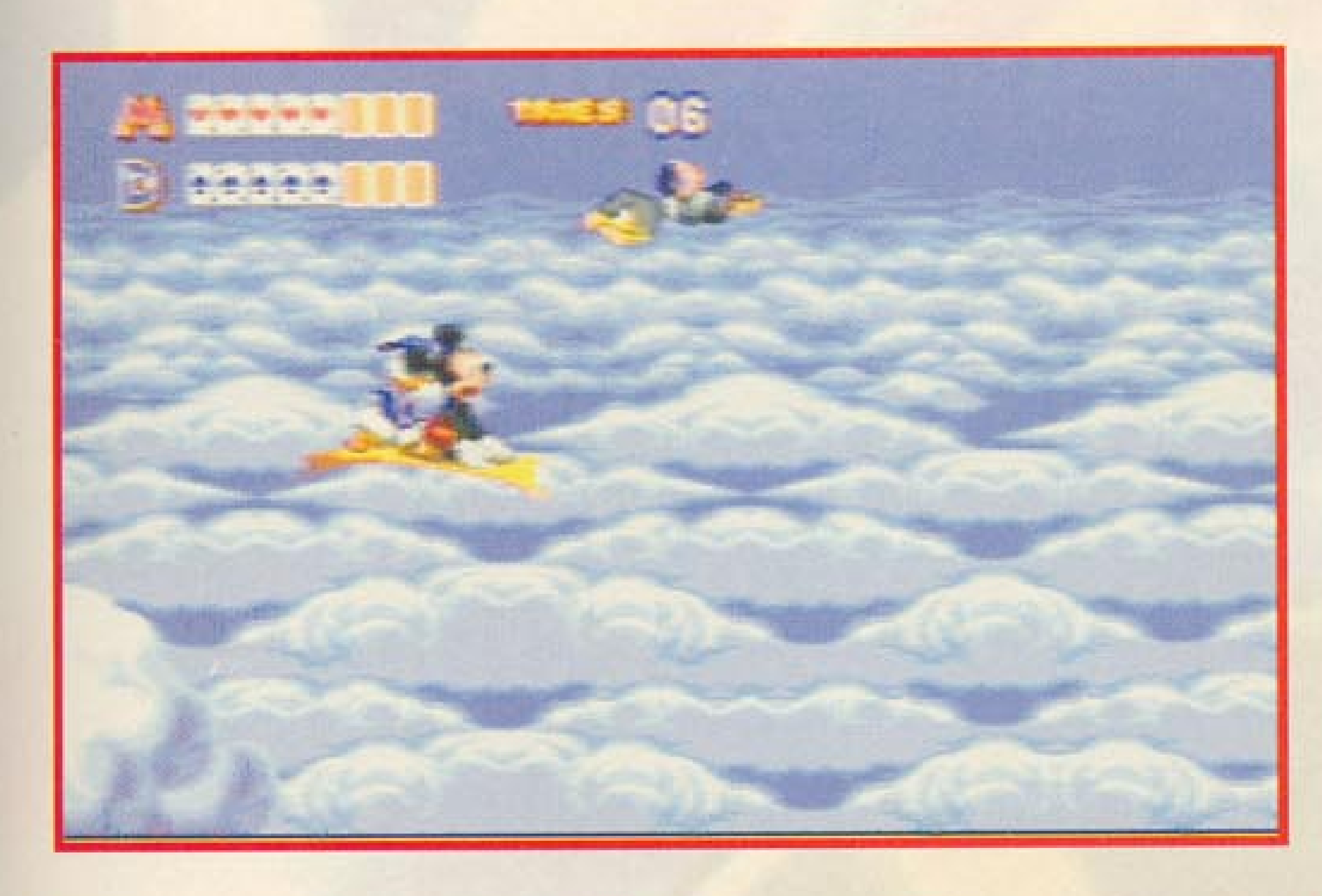


Nivel 2: ENTRE LAS NUBES

Montado en una alfombra voladora atravesarás nubes sorteando remolinos y capturando suculentos naipes y bolsas sorpresa. A continuación, dependiendo del personaje se accede a:

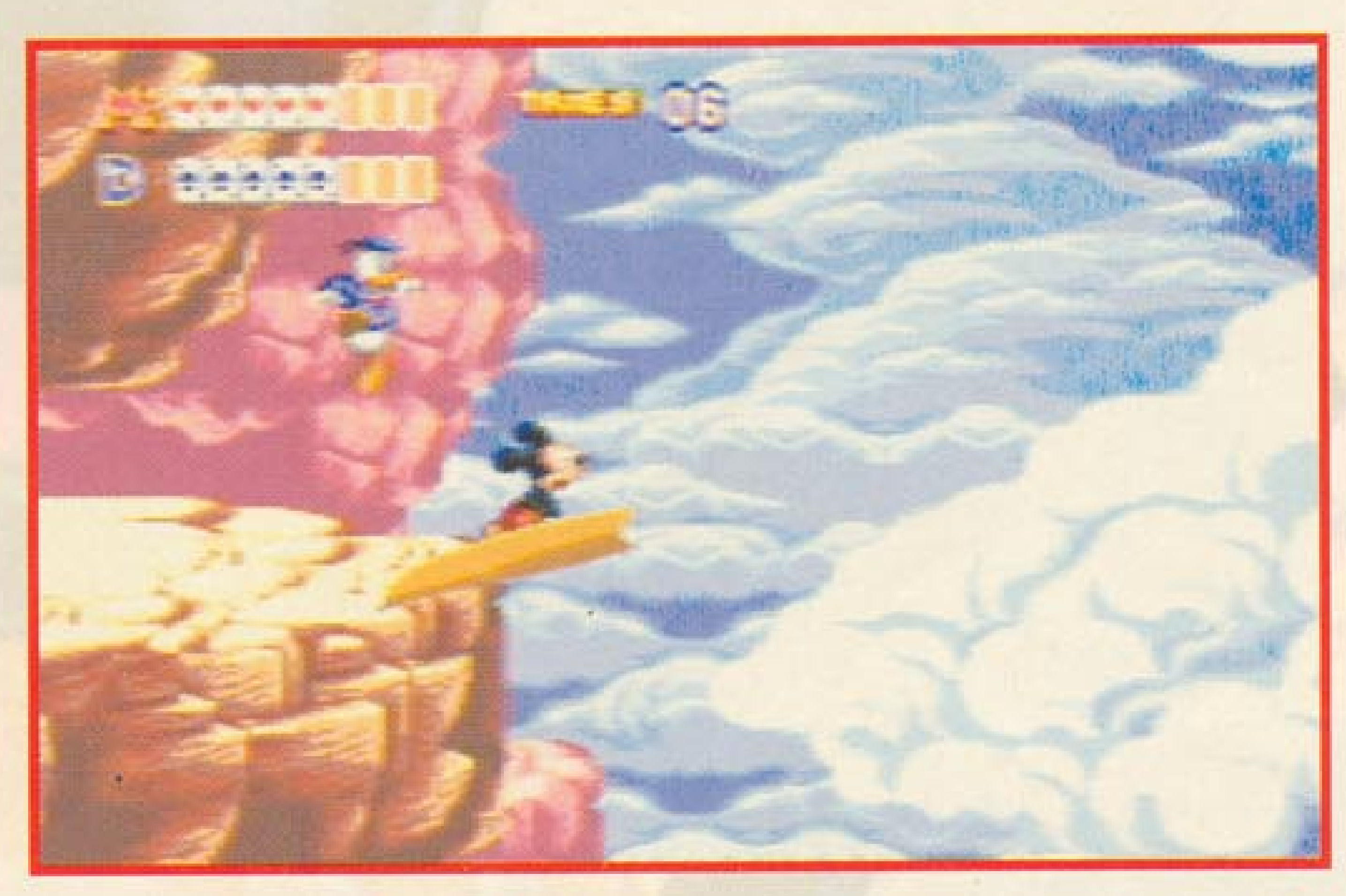
Mickey: La Gran Montaña. Hay que subir por la ladera de una montaña evitando las llamas en medio de una gran tormenta hasta llegar a una cueva donde deberemos correr a toda velocidad si queremos llegar al final y no acabar aplastados. Una vez fuera, subiremos sobre unas











rocas que iniciarán un frenético descenso. No te mantengas mucho tiempo en ninguna de ellas o se desintegrará.

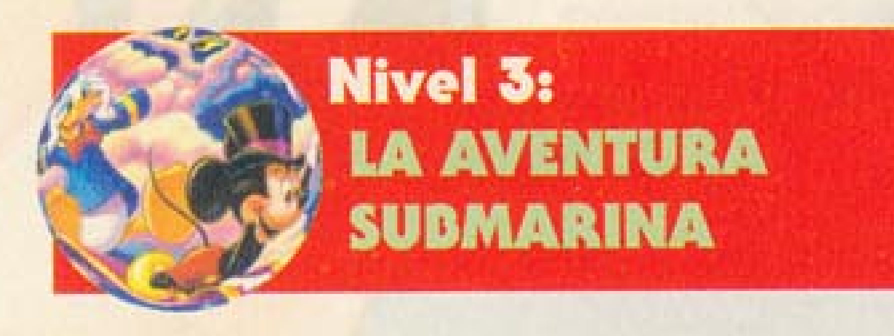
Donald: Los ríos subterráneos. Esta será la más dura prueba de Donald, que deberá atravesar los rápidos ríos en la gruta montado sobre una hoja y evitando las piedras que sobresalen en las paredes.

Ambos: Deberán subir la montaña ayudándose el uno al otro, bien sea para subirse encima y saltar como para lanzar una cuerda y subir al otro. Un poco de escalada no está mal.

Después, un lindo paseito por las nubes, teniendo cuidado de permanecer poco tiempo sobre las pequeñas, y llegar sobre un piano y recoger los "regalitos" que nos obsequiará (cuidado, algunos son bombas).

El segundo guardián de nivel se trata de un dragón de piedra que nos lanzará seis dragoncitos, esta vez de carne y hueso, que pretenderán chamuscarnos los ánimos. Un pase de capa y vuelta al mundo de las estatuas.

EL MODO DE DOS JUGADORES ES SIN DUDA EL MAS DIVERTIDO



Nivel 3: LA AVENTURA SUBMARINA

Envueltos en una burbuja de aire debemos adentrarnos en











las profundidades del océano. Nada más entrar, si subimos, recogeremos una chistera. Después, atención a los erizos, peces tigre y demas fauna submarina. Por lo demás, coser y cantar. Al terminar la fase: **Mickey:** Se encontrará dentro de una gruta submarina donde debe evitar pisar las conchas gigantes cuando éstas estén abiertas. Sube por los chorros de agua para encontrar la salida.

Donald: Aparecerá en una isla de un mar tropical y deberá saltar sobre los botes neumáticos. Para alcanzar el libro de mágia que está sobre la segunda palmera debes haber subido previamente en el chorro de agua y saltar desde arriba sobre la primera palmera. ¿Fácil no? **Ambos:** Una ciudad submarina donde al final deberán montar en un carro que irá destrozando los pilares de la urbe. Una vez bajéis del carro correr sin pensarlo dos veces o acabaréis "planchados". Dentro del barco hundido

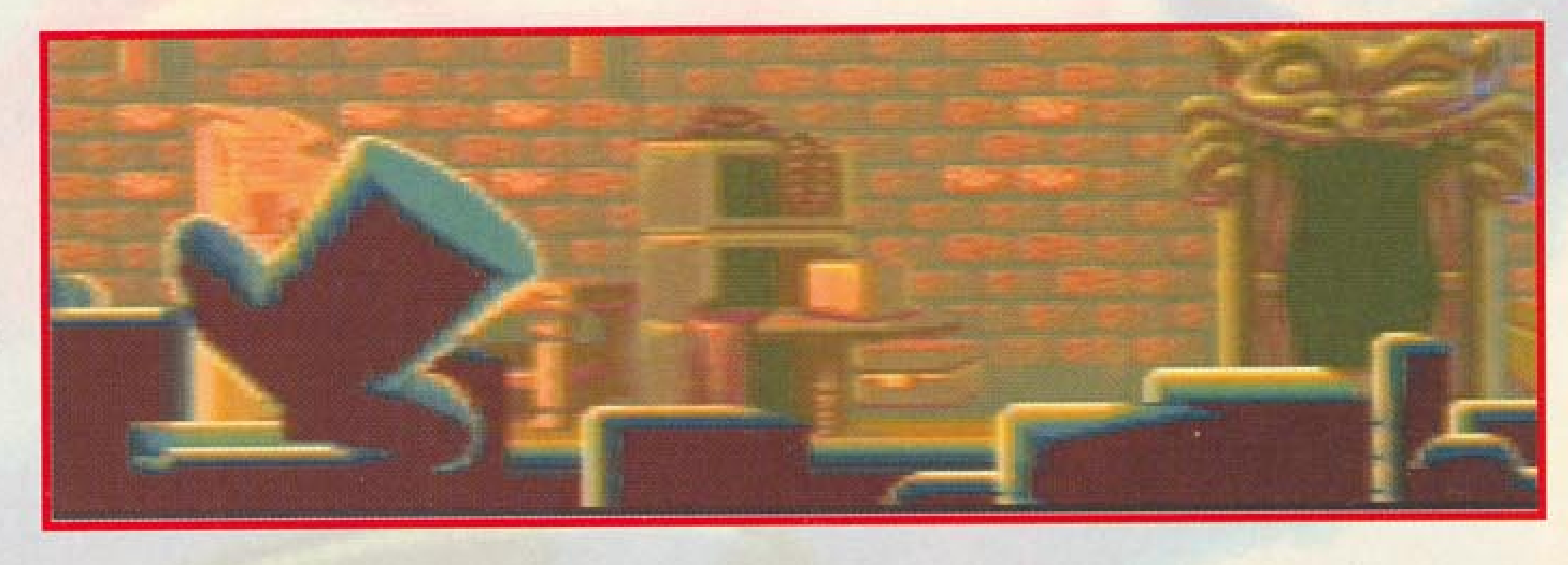


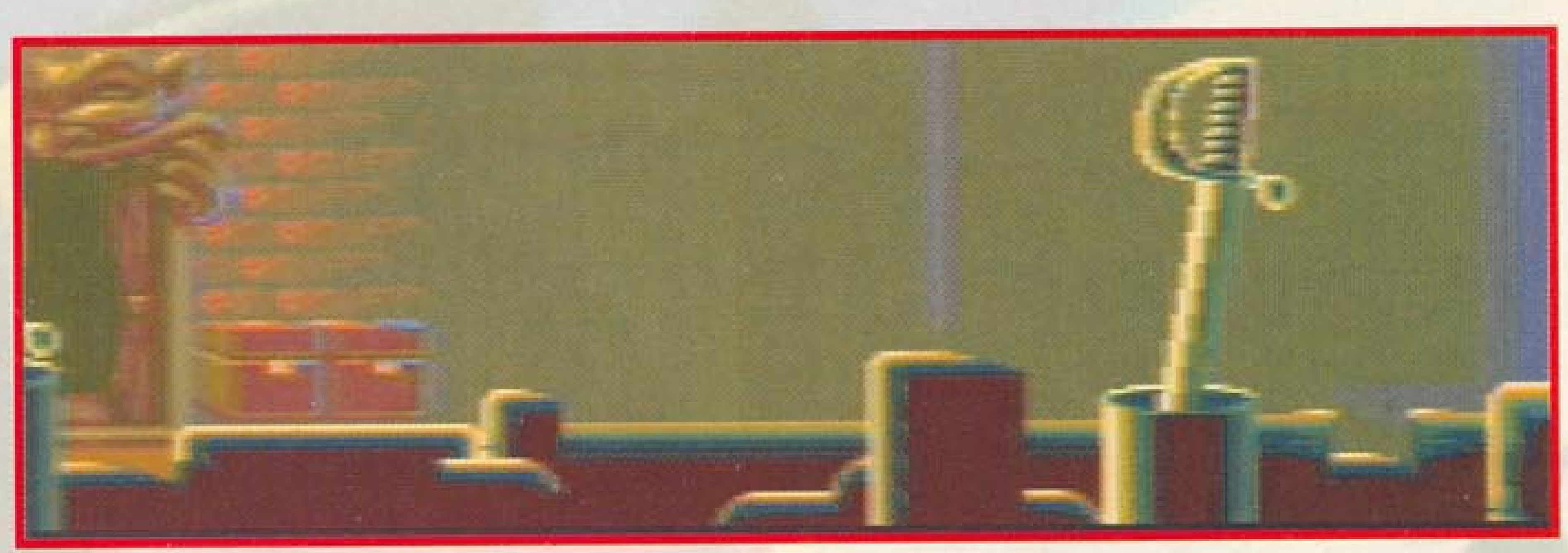


LA BELLEZA DE LOS DECORADOS DEL JUEGO ES INCREIBLE



podremos recoger una chistera y un pastel si nos dejamos caer por el primer agujero del suelo nada más subir la escalera. Y después de subir la segunda escalera y atravesar el estrechamiento, otra vez a correr como locos por culpa de una riada de agua. Después de evitar unos pocos peces sierra que aparecerán de improvisto podremos atravesar la salida. Uno de los guardianes más molestos (pero tampoco difícil) es el de este tercer nivel, el Tiburón. Una pequeña dosis de reflejos y unos pases de capa y lo dejaremos convertido en un inofensivo boquerón.







Nivel 4: LA LIBRERIA

De un salto saldremos del terrible mar que se encontraba en... ¡UNA PECERA! Realmente aquí todo es mágico. Bueno, una vez en la biblioteca deberemos caminar por las diferentes estanterias hasta encontrar la salida. Para ello deberemos enfrentarnos con plumas voladoras, secatintas y otros bichejos, además de saltar sobre grapadoras que nos servirán de palanca de saltos, o caminar sobre el fino spray que produce un bote lleno de no sé qué líquido.
Sumergirnos en un azucarero donde podremos recoger buenos regalos con suma facilidad, transportarnos por las estanterías gracias a las cajas mágicas y un sinfín de tareas más, hasta que se llega a: **Mickey:** El País de los Dulces. Un mundo repleto de tartas y golosinas, donde no has de fiarte de las galletas, ni los adornos de acebo, ni aviones de caramelo y sobre todo de las tabletas de chocolate. Incluso podrás realizar un estupendo vuelo sobre el corcho de una botella.
Donald: Los Libros de Relieve. Pulsando el botón B sobre la maza que se encuentra enfrente de la



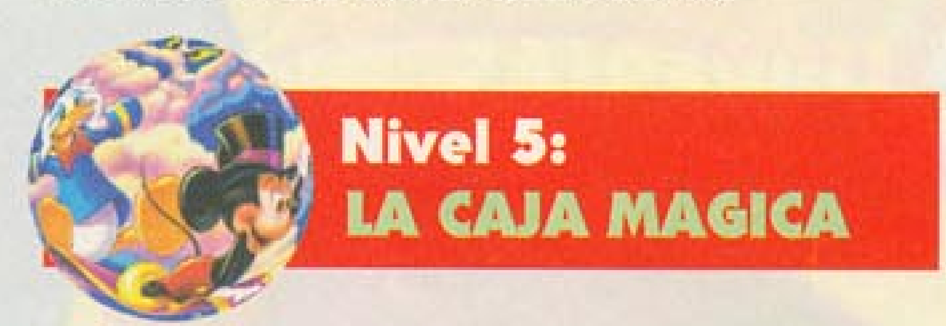






casita obtendrás un caramelito totalmente gratis, y al llegar al castillo salta sobre el pivote para que baje el puente de madera. Vuelta a la biblioteca y entrada por la caja de galletas al país de los dulces.

Ambos: El Arbol de Navidad. Un viajecito por los adornos navideños, bolas, espumillón y demas cosillas llenas de precioso colorido. Finalizado esto, volveremos a la biblioteca y después un paseo por el país de los dulces. Para finalizar esta fase será necesario acabar con la bruja, el cuarto guardián, que lanzará rayos y truenos sobre nosotros. No será más difícil que acabar con los anteriores guardianes. Cuando vuelvas a entrar a la biblioteca entra de nuevo en la caja de galletas y obtendrás una chistera.



Nivel 5: LA CAJA MAGICA

Y como último nivel no podía faltar un lugar tan disparatado como el de Alicia en el País de las Maravillas. Los naipes no paran de andar de aquí para allá y las raras piezas de ajedrez no hacen más que saltar. Utiliza tu mágia para disponer de los naipes como escaleras o puentes y llegar así a los dados.

Estos, cuando saltas sobre ellos te podrán hacer volver atrás, llevarte a una fase especial de bonos donde recogerás suculentos items, o abrir la puerta que te conducirá a la siguiente fase. Si es Mickey saldrás por el dado 3, si es Donald con el 2, y si es con ambos será con el 1. Te conducirá a:

Mickey: El Gran Salón. Una vez atravesado el espejo te encontrarás en un enorme salón real donde encontrarás que los platos saltan hacia tí y las velas se convierten en dardos voladores donde tú eres el blanco elegido. Con los platos es trucos es sencillo: agacharse. Con las velas precisarás de buenos reflejos si quieres evitarlas.

Donald: El Jardín del Laberinto. Debes recorrer el jardín desde la carta que marca el valor 1 hasta la que marca el valor 6, y para ello subirás y bajarás escaleras, te encaramarás a figuras de muelle, y vagarás un ratito por el jardín. No te preocupes, encontrarás la salida fácilmente.

Ambos: Os encontraréis en un pasillo donde hay seis puertas, y cada una de ellas conduce a una etapa que ya habréis completado anteriormente, excepto una (en mi caso fué la tercera),





que os llevará directamente a la última fase.
Esta última fase es a través del Mundo del Zodiaco. Una bruja sobre su escoba se empeña en crear abismos para entorpecer nuestro paso. Cuando subas verás un caramelo, cógelo y continua a la derecha aunque parezca que no se puede y conseguirás un trozo de tarta. Al llegar a las cortinas salta sobre el interruptor para poder ver al trasluz a tus enemigos. Al descender por el ascensor mantente a la derecha como si fueras caminando y evitar caer al vacío después. Los naipes están más activos que nunca y no paran de disparar mortales dardos. Continúa y agáchate para eludir los disparos de las cartas, sin olvidarte de pasar debajo de la mesa que está suspendida en el aire (hay una chistera). Llegaste al final. El mago del mundo de la ilusión está esperando enfrentarse contigo, pero tu sabes como acabar con él. Situate entre las columnas 2 y 3 y salta para dar un pase de capa sobre su cabeza. Si lo haces diez veces mientras evitas a los dos fantasmas habrás conseguido completar el juego.

Enrique Rex.

CONSEJOS GENERALES

Contempla el paisaje y no tengas prisa para nada. Este juego está pensado para que el tiempo se detenga y puedas disfrutar de los gráficos, las melodías y la gracia de sus movimientos.

Busca por todos los rincones. A veces encontrarás cosas ocultas donde otros no supieron mirar.

Coge a un amigo o hermano de la oreja y oblígale a que juegue contigo en el modo de dos jugadores, es donde el juego alcanza las más altas cotas.

Si puedes conectar tu Mega Drive al equipo hi-fi no lo dudes. "Oscar" para la mejor banda sonora original.

LOS ITEMS

Caramelos:
Te proporcionarán una unidad de energía extra en tu indicador.

Tarta:
Pondrá tu indicador de energía a tope, como si Popeye se hubiera comido una lata de espinacas.

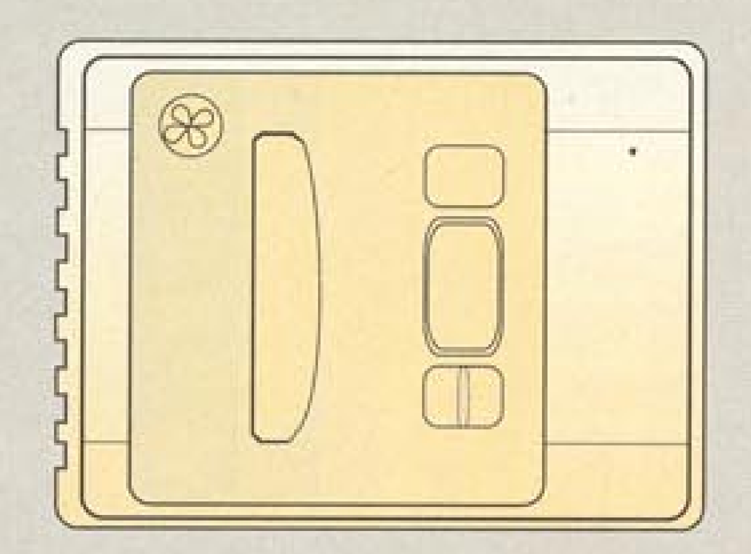
Naipe:
Debes recoger 52 para conseguir un intento (try) extra.

Chistera:
Te porporciona un intento extra.

Carta plateada:
Te hace invulnerable a los ataques de tus enemigos durante un corto espacio de tiempo, pero si caes ...

Cohete:
Eliminará a todos los enemigos que se encuentren en ese momento por la pantalla (además se monta una de fuegos artificiales).

SUPER NINTENDO



Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: CAPCOM.
Distribuidor: ERBE.
N. Jugadores: 1 ó 2.
N. Fases: 6.

THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE

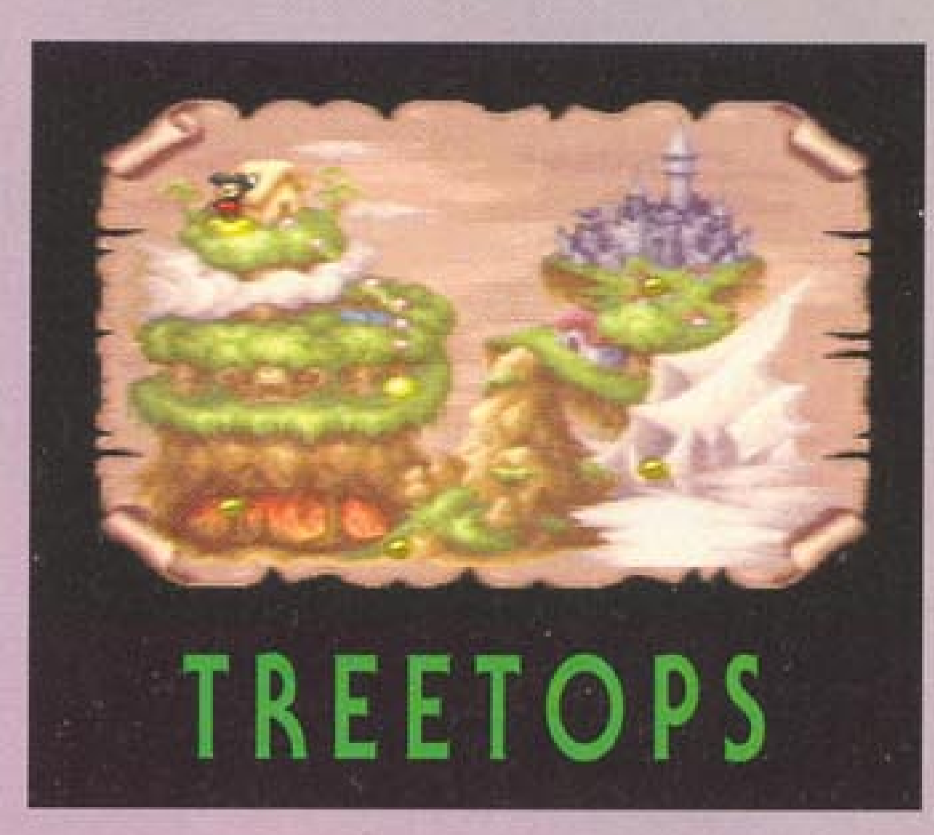
UNA AVENTURA ALUCINANTE

Mickey Mouse ha regresado al mundo consolero, más concretamente al universo de Super Nintendo, para buscar a uno de sus más emblemáticos amigos: Pluto, que ha sido raptado y llevado hasta un castillo escondido.

Detrás de este objetivo se esconde un viaje alucinante al interior de un mundo encantado, mágico, que queremos descubriros con este artículo en el que os explicaremos qué y cómo podréis llegar a buen puerto vuestra misión.

Sólo os damos un consejo: no creáis nada de los que veáis, y sí todo lo que desconozcáis, por que en esta búsqueda mágica Mickey tendrá que fiarse de lo que no ve...

J.L. "SKYWALKER"



Es la primera de las seis fases y en ella nos encontraremos con un Mickey totalmente desheredado de disfraces y derivados que tendrá que valerse de su salto para destruir enemigos, y sus manos para ascender agarrado a los ascensores o abrir cajas de tesoros.

En esta fase será obligatorio el paso por la casa donde os será explicada vuestra misión con pelos y señales por un ser sabio y viejo.



The Magical Quest
Starring MICKEY MOUSE
CAPCOM®

LOS PELIGROS

MARIQUILLAS: Las podremos atontar saltando sobre su cabeza. En ese momento podremos agarrarlas y lanzarlas sobre sus congéneres.

LOS TOMATES: que no son ni fritos ni verdes, harán las veces de ascensores que deberemos hacer girar como a una peonza para depués auparnos hasta las alturas.

LAS GALLINAS: Se encuentran en las alturas y nos darán una moneda si las obligamos a volar y esperamos a que desaparezcan de la pantalla.

LOS BLOQUES AMARILLOS O ROSAS: podrán ser utilizados contra todos los peligros, en especial las abejas, que serán sumamente incordiosas aguijón en ristre.

GRANDES TOMATES: Tendremos que pilotarlos a través de una serie de enredaderas que de buenas a primeras pueden desaparecer bajo nuestros pies. Mi consejo es que pulséis, dependiendo de la velocidad a la que vayáis, izquierda. Ojo a este nivel, por que si sois capaces de llegar sobre el gran tomate hasta el final tendréis muchas posibilidades de acceder hasta una de las tiendas ocultas, sobre los árboles.





























PAJARRACO "GENARO": A modo de murciélago transmutado tendréis que asestarle, al menos, 13 golpes, bien a base de saltos, bien a base de lanzarle murcielaguitos.

RANAS: Son relativamente inofensivas mientras seamos lo suficientemente habilidosos como para no caer en el agua. A partir de ahí...

CASTOR: Nada frenético de un lado a otro sin parar, llevando ramas para su madriguera submarina. Si eres hábil con los troncos no tendrás problemas y recuerda que no puedes estar mucho tiempo sobre ellos.

ESTRELLITAS: Representantes en todos los juegos de buenas nuevas, en esta ocasión os recomiendo que os alejéis de ellas por que su contacto puede ser mortal.

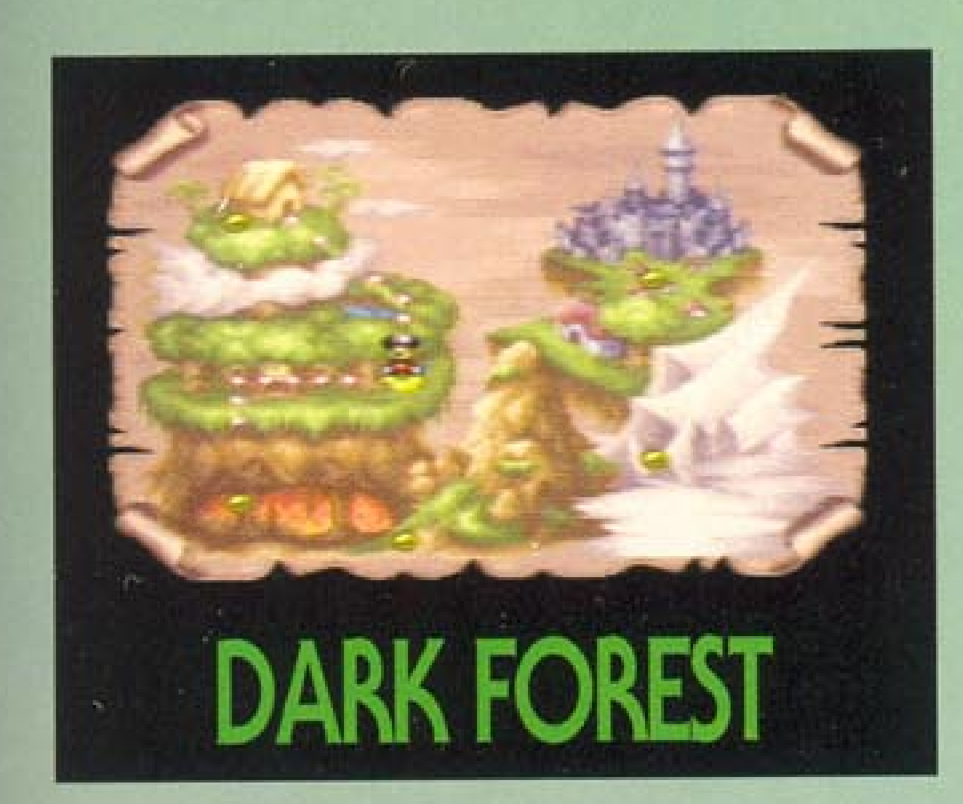
SERPIENTE FINAL: Este enemigo, que nos separará de pasar a la segunda fase, necesitará de 13 impactos súbitos para acortar su cuerpo hasta límites insospechados. ¡Ah! por cierto, hay que darle en la cabeza...











Esta segunda fase, en la que ya dispondremos de un nuevo disfraz, transcurre a lo largo y ancho de un horrible y encantado bosque lleno de alimañas totalmente mutadas, que nos esperarán en los lugares que menos esperemos. En esta fase es conveniente llevar constantemente el disfraz, usando la magia racionadamente y recogiendo todas las lámparas que veamos. Estas, por si ni lo sabéis, aumentan vuestro poder mágico.

LOS PELIGROS

HOJAS CAMUFLADAS: Estos pequeños seres, que se esconderán entre la maleza y volverán a salir en el justo momento de pasar sobre ellas, pueden ser eliminadas con una simple aplicación de magia contenida.

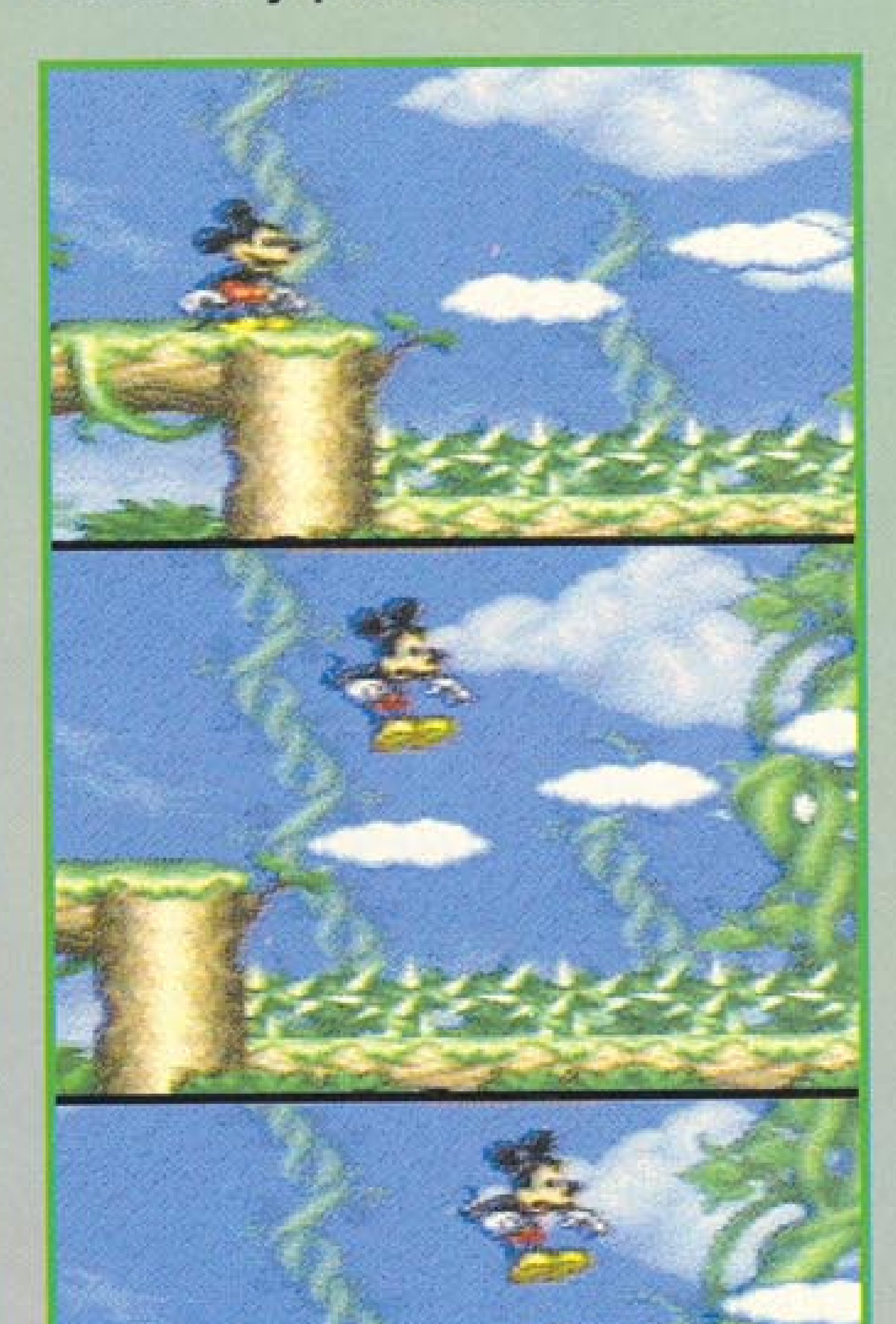
VAINAS: Cerradas en un principio, no dudarán en lanzarnos ciertos objetos para hacernos perder un precioso corazón.

RAMAS "ELASTICAS": Si somos capaces de aguantar en uno de sus extremos y pulsamos el botón de salto sermos lanzados a una velocidad que aunque no sea de vértigo si será, al menos rápida.

BACALAOS ASESINOS: Anónimos personajes que pululan por las oscuras aguas y que en el momento menos esperado saltarán, nos cazarán y perderemos una espléndida vida...









JUDIAS: Unidas a los árboles por medio de un pseudo-cordón umbilical subirán y bajarán mientras no las liberemos de un disparo. Ciertamente es mejor que sigan "colgadas".

ARQUEROS: Dispuestos en ciertos lugares, nos lanzarán sus flechas envenenadas. La mejor manera de derribarlos sin gasto alguno de magia es saltando sobre su cabeza.



HOJAS: Este original medio de transporte será usado por nuestro colega en dos ocasiones. Ten cuidado por que debajo de ellas no suele haber nada...

CANGREJOS DE ARBOL:







En nuestro periplo por el interior del árbol encantado nos encontraremos con unos cangrejos ciertamente "pasmados" que con una simple ración de magia se rendirán. Eso es todo.

GUSANOS: Yendo de un lugar a otro, pueden hacernos perder una vida alegremente.

GUARDIAN DE PETE (2-2): 10 raciones de magia, preferiblemente grandes, darán con este saltarín en el otro mundo. Tened cuidado con su afilada falda que os lanzará previo movimiento de su ombligo.

TRONCOS FULMINADORES: Estos petrificados guardianes del malvado Pete nos esperarán con unos agradables bates de beisbol, con los que no dudarán en acaricia nuestra tersa cara. Corred todo lo que podáis.

ARAÑA "PETRA": Diosa, reina y albacea del legado de Pete en el bosque, nos atacará con su tela de araña para inmovilizarnos. Buscad siempre su espalda y destruidla con 10 simples golpes de magia... o saltando sobre su inofensiva cara.



Tercera fase, donde Mickey vivirá sus horas más cálidas al lado de un nuevo disfraz, el de Bombero, con el que, manguera en ristre, podrá apagar todo tipo de fuegos o mover piedras grisáceas. El primero de los cuatro niveles discurre en una gruta donde os recomiendo uséis a Mickey sin disfraz alguno, como en TREETOPS. Después, y para que os vayáis acostumbrando, tendréis que utilizar a Mickey Bombero.

LOS PELIGROS

DIABLILLOS ALADOS: En









este primer nivel nos atacarán a traición, escondiémndose entre las piedras y aprovechando la escasa visibilidad.
Deshazte de ellos con un cubo amarillo o saltando sobre sus cabezas.

EL MARTILLERO DE LA GRUTA: Lo primero que has de hacer es ponerte el disfraz de Mago. Este colega de los otros dos enemigos mitad de nivel ha sido programado para golpear el suelo con su martillo y así poder provocar un mini-terremoto donde puedes perder un agradable corazón. Dónale 6 golpes de mucha magia y lo dejarás "grogui".

PLATAFORMAS DE FUEGO: Estas plataformas correrán el constante peligro de incendiarse con lo cual, antes de subirnos en ellas, deberán ser apagadas con nuestra fría agua otoñal.

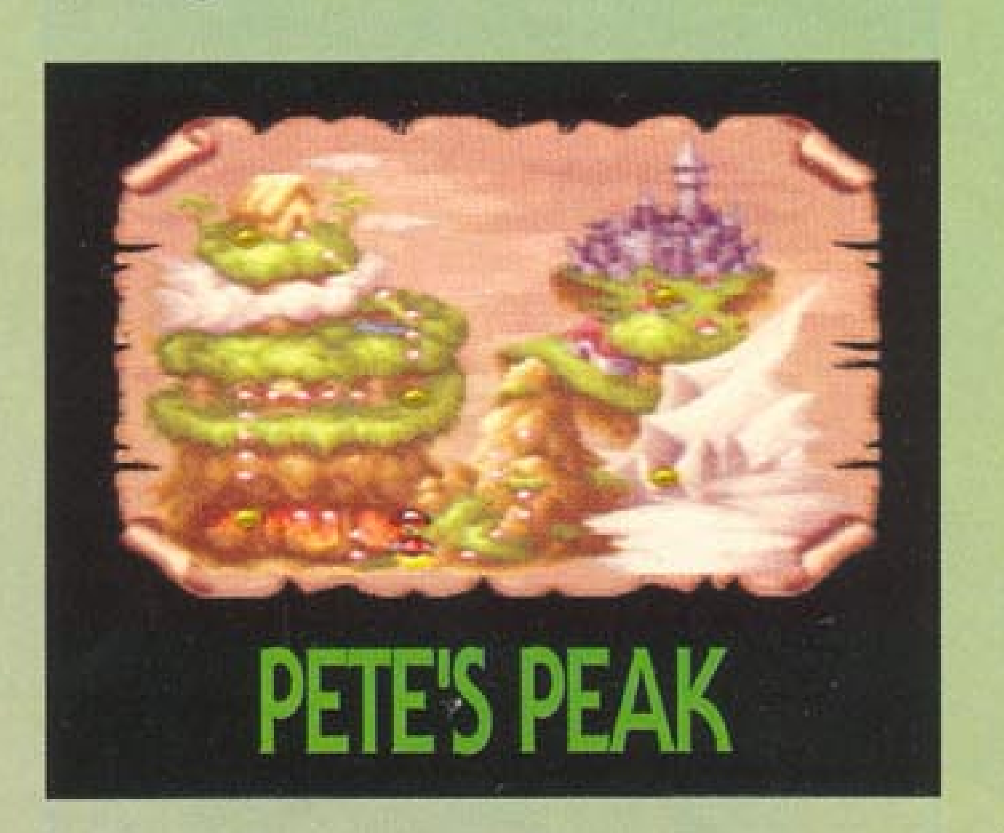
GEISERES: A modo de claro homenaje a la Naturaleza, estos mini-volcanes pueden sorprenderos de forma desagradable si no os andais con cuidado.

LLAMITAS: Pululan subiendo y bajando, cayendo y trepando por todos los sitios.
Asegúrate que no hay ninguna cerca de donde te encuentras aplicándolas una ración de agua.

PIEDRAS MOVILES: En ciertos lugares nuestro Mickey preferido podrá mover las moles de piedra con una aplicación justa de una serie de manguerazos. Muévelos con inteligencia si no quieres quedar atrapado y perder una vida aplastado.

CORTINA DE FUEGO: Ante este desmesurado ataque de grados y calorías es recomendable que busquéis un apacible lugar entre las aguas y os agachéis todo lo que podáis. Después moveros con rapidez y a evitar el siguiente embate.

LA CALDERA DE LAS GRUTAS: Este ser, que más tiene que ver con el mundo inanimado que con el vivo, necesita que se le bajen los ánimos a base de manguerazos de agua. El número de impactos no está determinado, sólo os tenéis que limitar a enfriarlo hasta que quede completamente congelado.¡Animo, que no se diga!



Cuarta fase en la que obtendremos de regalo, y de las manos de Goofy, el traje de escalador (a mí me parece que es el de Robin Hood) con el que podremos escalar hasta alturas impensables. Por otro lado y con nuestro gancho podremos desarmar a los caballeros y arqueros de su imvencible escudo para después eliminarlos.



LOS PELIGROS

CORRIENTES DE AIRE: Representadas con unas serie de lineas y unos sonidos característicos, estas corrientes os arrastrarán hasta los precipicios más profundos donde perderéis una bonita vida.

HUEVECILLOS: Prematuros embriones de polluelos nos



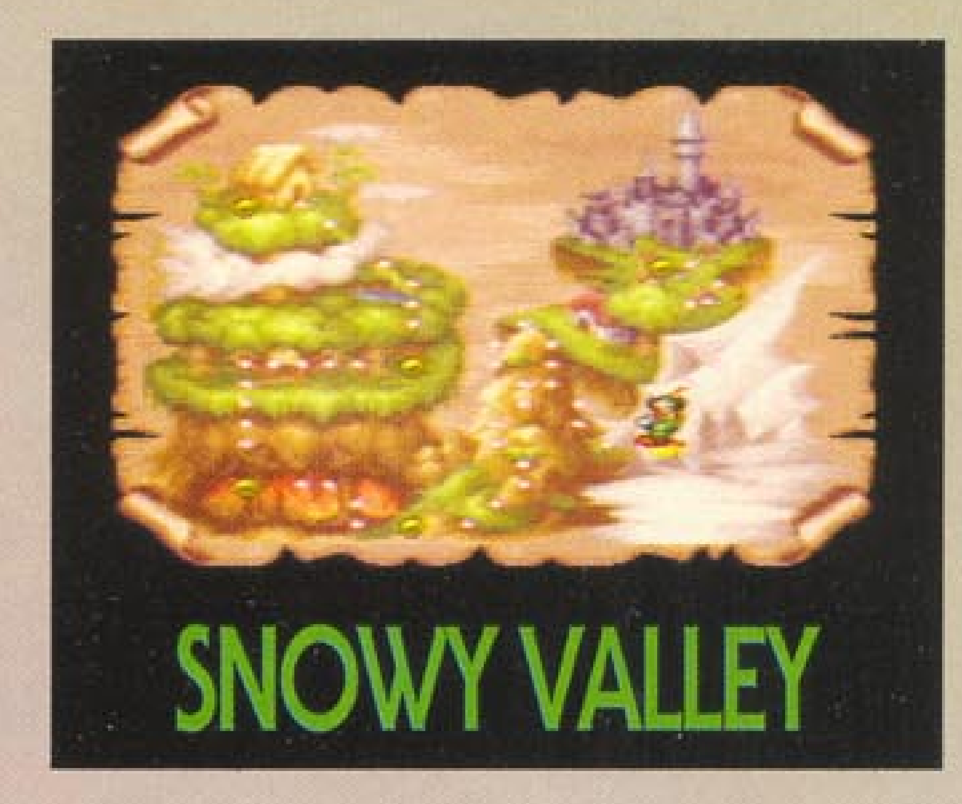


incordiarán al igual que lo hicieron las Mariquillas de TREETOPS. Saltad sobre ellas o aplicadles una ración de gancho.

ABEJAS: Ya conocidos por la audiencia tendréis que saltar sobre ellas y... "yas tá".

AGUILA IMPERIAL: Este curioso enemigo final de fase tiene un par de aspectos que convienen ser aclarados. Por un lado hace crudas y rápidas pasadas en las que podremos caer al vacio si no nos agarramos con nuestro gancho a uno de los soportes que existen. Por otro están sus apariciónes, huevo en ristre, que deberemos robar y aplicar sobre su endeble cuerpo. El número de impactos será de 6...





Quinta fase. Cada vez nos acercamos más al final y en esta ocasión tendremos que vernos las caras con el hielo. Para esta fase es conveniente utilizar el disfraz de Bombero. El hielo será en esta ocasión nuestro principal enemigo puesto que nuestro amigo Mickey, de naturaleza Tropical, resbalará y la inercia puede hacerle caer en algún que otro precipicio.

LOS PELIGROS

TOPOS DE HIELO: Relativamente inofensivos, saltarán sobre nosotros intrépidamente. Aplicadles una ración de agua.

PLANTAS REBOTADORAS: De llevar mucha velocidad y chocar contra una de estas cabezonas plantitas lo más seguro es que salgáis despedidos en dirección contraria. Saltadlas hábilmente aunque recordad que en algún momento pueden serviros de ayuda.



BALSAS: Subidos sobre ellas podréis avanzar más rápido, aunque os recomiendo que estéis atentos a la orografía... nunca se sabe.

HEXAGONOS DE HIELO: Estos puntos, a los que en un principio no encontraréis utilidad alguna, podrán ser usados a modo de plataformas para ascender, por ejemplo, hasta cajas de tesoros con vidas extras. Para conseguir tal ventaja tendréis que aplicarles ciertas dósis de agua, subiros sobre ellos y crear otra plataforma antes de que caiga en la que estáis.

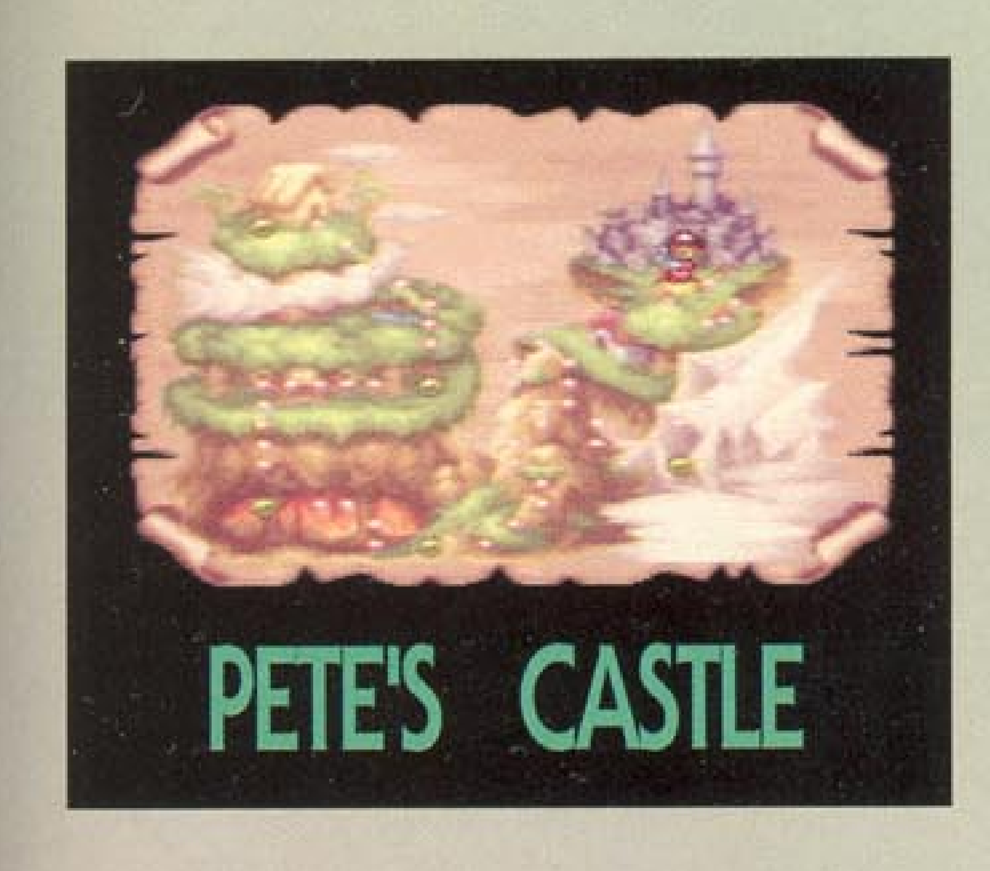






PETE JR.: Patinando con el peor estilo que podáis imaginaros nos hará la vida imposible cayendo sobre nuestra cabeza cuando menos lo imaginemos. Mi consejo, que no es tal, es que necesitaréis cierto número de partidas de experiencia para poder pasar con cierta "facilidad". El número de impactos no es seguro pero si nos falla la memoria anda por encima de la veintena... "casi na".





Sexta y última fase donde se verán aumentadas las dificultades y donde tendremos que utilizar todos los disfraces de la mejor manera que podamos. En un principio mi consejo es que utilicéis al Mickey Escalador, después, al llegar a la alfombra mágica al Mago para terminar con el Bombero en la fase final de los grandes enemigos.

LOS PELIGROS

BACALAOS ASESINOS: Al igual que ocurriera en el DARK FOREST nos atacarán en el momento más inoportuno. Saltad rápidamente y no os cogerán.

CABALLEROS: A base de saltos, previo desarme de su escudo, nos desharemos de ellos. Así de sencillo.

ARQUEROS: Al igual que ocurría con los caballeros, pero con el agravante de sus flechas, nuestro Mickey Escalador no tendrá que tener muchos problemas.

CAMAS ELASTICAS: Saltando sobre ellas y pulsando el botón de salto ascenderéis hasta las alturas sin necesidad de propulsores o vaticinios químicos de último orden.

ALFOMBRA MAGICA: En este momento tendréis que cambiar de disfraz y con el Mago aplicar unas dósis de









magia. cuando se extienda tendréis que saltar sobre ellas y mantener el equilibrio para no caer al precipicio.

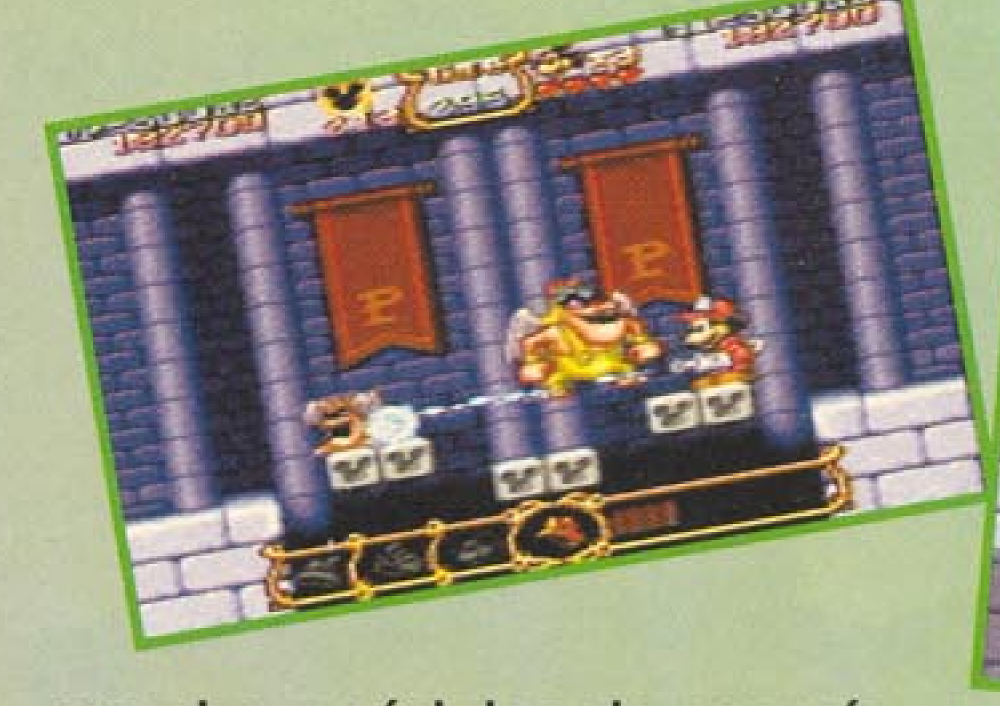
ARMADURAS VOLADORAS: No nos quitarán energía alguna pero nos permitirán pasar de un lado a otro del precipicio saltando sobre ellas.

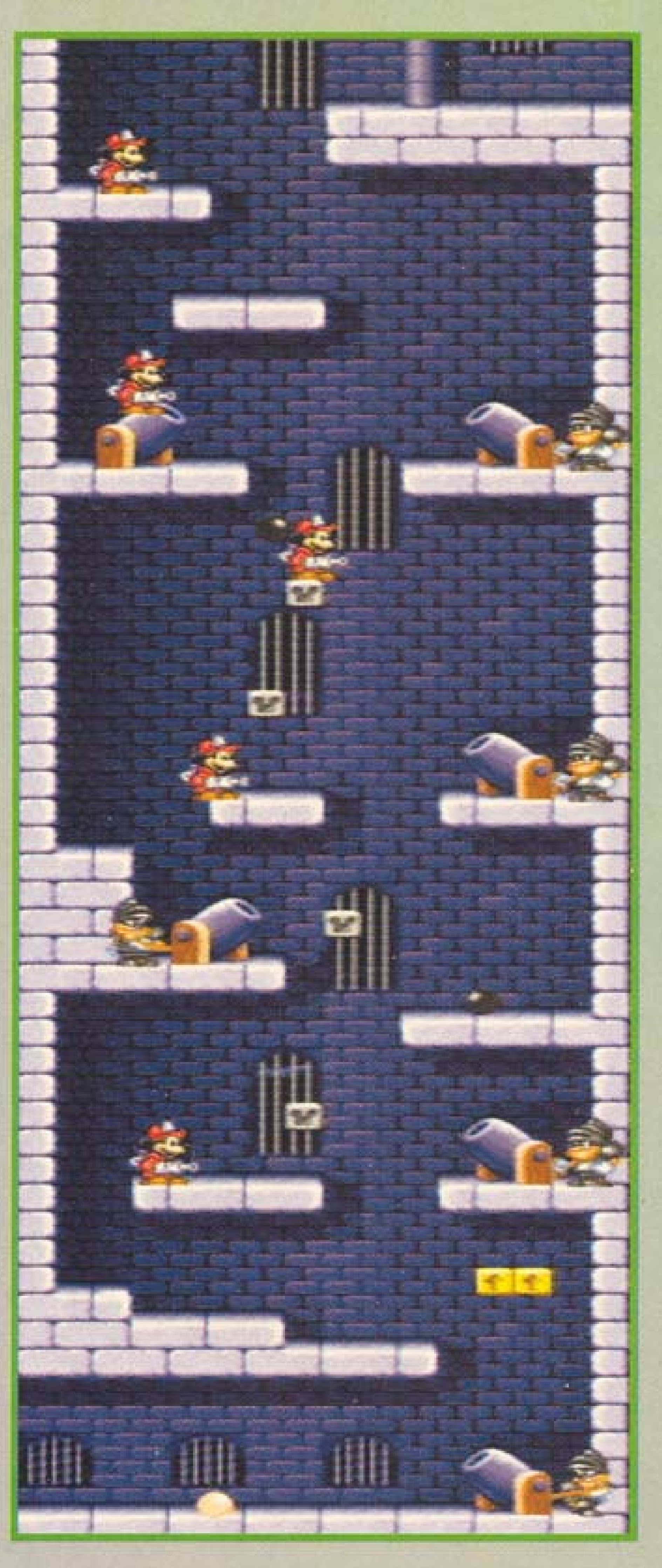
CABALLEROS CON CAÑONES: Sus disparos se verán venir pero no explotar y puedo aseguraros que esta fase es ciertamente difícil. Mi consejo es que estéis más pendientes de los cañones que de vuestra posición.

PIEDRAS MOVILES: En los últimos momentos de la aventura tendremos que hacer uso de la manguera del Bombero para mover los bloque de piedras que nos obstaculizan el paso hasta Pete.

PETE: El malo malísimo de esta aventura no se andará con chiquitas. Para tal ocasión se armará de una serie de conjuros totalmente alucinantes. Bloques de piedra que se mueven, fogonazos azules de ondas cortas, antorchitas que se mueven en el sentido de la marcha y nódulos de energía serán los encargados de mermar las aspiraciones de nuestro ratón preferido. Pero ojo por que el número de impactos no esta determinado. Yo me "tiré", por lo menos, un cuarto de hora dándole y dándole...





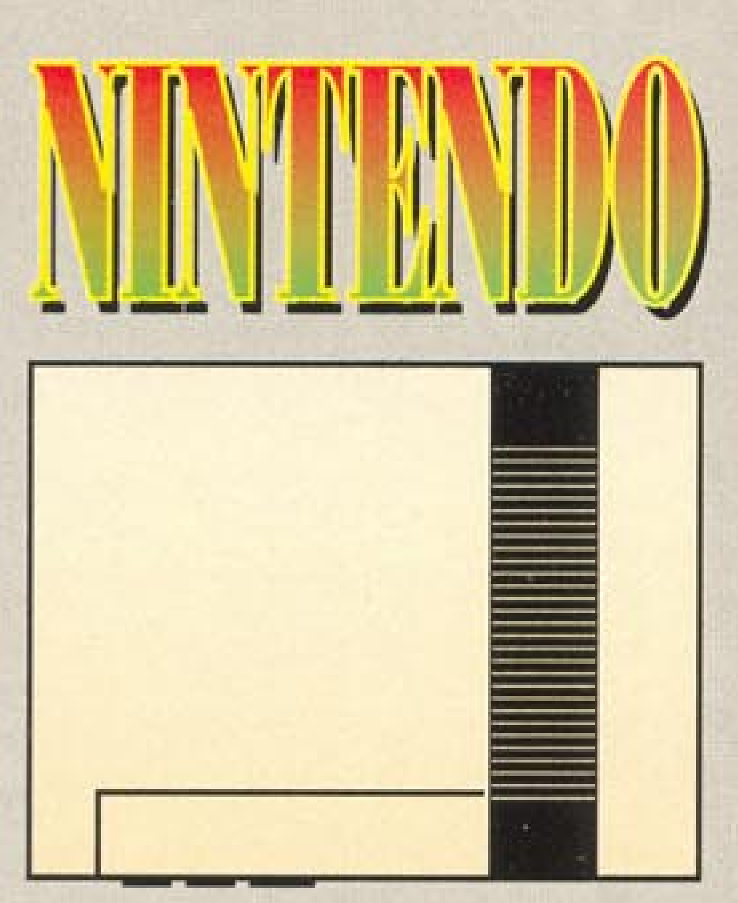








ESTE ANUNCIO PUEDE HERIR LA SENSIBILIDAD DE LOS PADRES
¿Te imaginas una GUIA donde puedas encontrar todos los juegos para consolas que hay en el mercado, con argumentos, características, dificultad, valoración... y hasta el precio?
¿Puedes imaginar que una GUIA así tenga más de 150 páginas a todo color?
¿Y si, además, añades unas páginas con consolas, accesorios y precios, y novedades?
¿Te lo imaginas?
Pero lo que no te puedes imaginar es el precio:
¡175 Ptas!
¡Corre al quiosco antes de que se agote!
GAMES/CONSOLAS
Guía de compras de juegos para consolas
ROGER RABBIT
DOUBLE DRAGON 3
THE ARCADE GAME
DYNABLASTER
HUDSON
FERRARI
GRAND PRIX CHALLENGE
FLYING EDGE
TERMINATOR JUDGMENT DAY
TAZ-MANIA
SMASH
GAMES/CONSOLAS
Enero de 1993
Guía de compras de juegos para consolas
DOUBLE DRAGON III
GAME BOY
BATTLETOADS
SONIC 2
C.G.A.



CONSOLA: NINTENDO
COMPAÑIA:
LUCASFILM GAMES
DISTRIBUIDOR: SPACO
Nº JUGADORES: 1

Terror, locura, ambiciones desmedidas, estrafalarios personajes, multitud de aventuras diferentes y diversión a raudales es lo que nos asegura este cartucho de Lucas Film. En "Maniac Mansion" todo es posible, desde un tentáculo que devora comida podrida pasando por las locuras del chiflado profesor Freud. Sólo una cosa es segura: en el interior de la mansión se encuentra algo tan preciado como tu propia Harley, tu novia. Reune a los colegas, selecciona a los más idoneos y adentraté en la aventura, adéntrate en... "Maniac Mansion".

MANIAC MANSION

Sospeché desde un principio que, efectivamente, algo no iba bien, y es que no era propio de Sandy darme plantón durante más de dos horas bajo un auténtico temporal. Cansado de esperar y calado hasta los huesos, me dirigí hacia el Bartolo's Bar a buscar al resto de la panda. Como suponía, éllos tampoco sabían nada, bueno, casi nada, ya que Wendy, compañera de mi novia en el instituto, me dijo que había faltado los dos últimos dias. Eso sí que era extraño, "Sandy faltando a clase", pensé, ahora sí empezaba a preocuparme.

Sin embargo cuando todo parecía estar más negro que el betún, Michael recordó algo. No hacía mucho tiempo mi chica le había comentado algo sobre un meteorito y el caserón de las afueras, ¡¡Maniac Mansion!!, gritamos todos a la vez. El silencio se hizo en el bar, la gente nos miró con ojos histéricos y en segundos el bar se vació



¡ESTA CASA ES UNA RUINA!



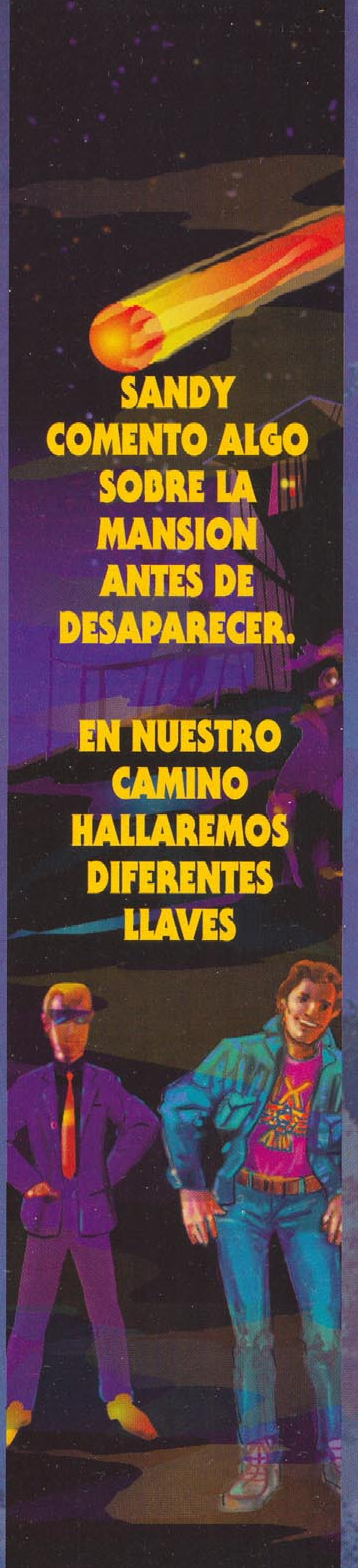










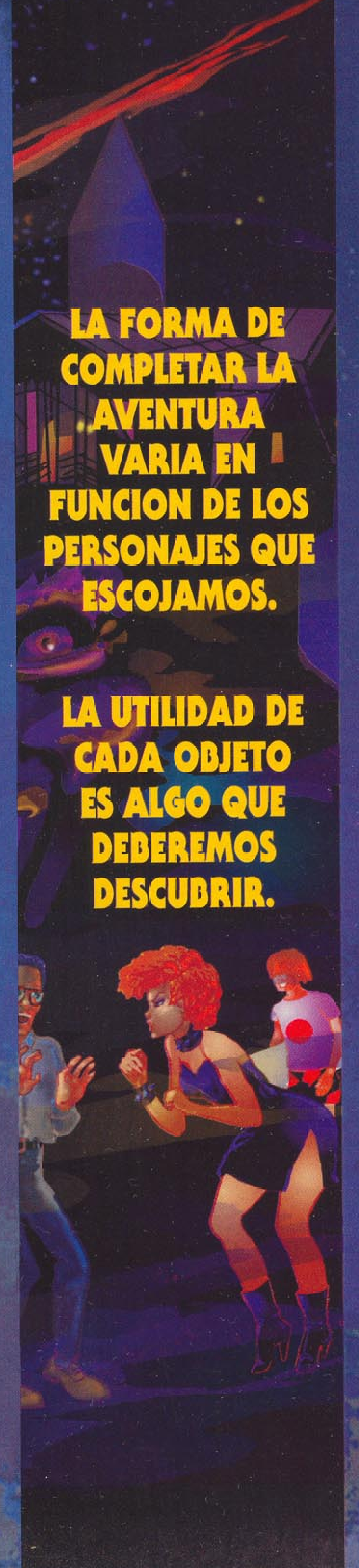


como un campo de fútbol después de haber sido goleado el equipo local. Tras unas leves vacilaciones exclamé: ¡¿Quién me va a acompañar?!, los chicos agacharon las cabezas, me temí lo peor, aunque finalmente todos se prestaron. Agradecí a todos su ofrecimiento, pero debía seleccionar sólamente a dos, ya que ir todos sería un suicidio. Michael y Bernard me acompañarían; acabamos nuestras bebidas y tras despedirnos del resto de la panda nos dirigimos hacia las afueras...

PELIGRO DE MUTILACION

Con esta "agradable" bienvenida nos introducimos por el jardín hasta llegar a la puerta principal, que obviamente estaba cerrada. Pero el destino estaba de nuestra parte. Trás tropezar el miope de Bernard con el felpudo, un sonido metálico aclaró nuestras mentes: ¡era la llave! Una vez en el interior decidimos separarnos e indagar en solitario. Quedamos en reunirnos en la escalera. Media hora despues Michael llegaba al punto de encuentro, pero ¿y Bernard?, había desaparecido. En un acto de preocupación me apoyé en la columna de la escalera. De repente, como por arte de magia una puerta se abrió. Esta daba a una habitación trás la cual pude identificar la voz de Bernard, ¡está en el calabozo!. Necesitábamos la llave. Michael recogió una plateada que había en la pared, aunque desgraciadamente esa no era. Localizamos otra llave colgada de la lámpara del

salón. Nos costó conseguirla (ver llaves) pero, ¡eureka!, a pesar de estar completamente oxidada abría la puerta del calabozo. Continuamos la búsqueda y con la ayuda de la llave plateada llegamos hasta la piscina. En ella una verja nos comunicaba con el garaje. Una serie de ejercicios musculares realizados en la tercera planta me dieron la fuerza necesaria para levantar su atascada puerta.
Allí se encontraba un extraño vehículo sin ruedas. Utilizando la llave amarilla conseguimos abrir el maletero, de donde extrajimos una caja de herramientas que luego nos serían muy útiles para el manitas de Bernard. De vuelta, por la piscina, nos llamó la atención, además de la putrefacta agua de la que cogimos una muestra con la jarra de cristal, que ésta estaba llena de extraños objetos.
Pensamos que quizás, sería buena idea vaciarla para buscar alguna pista que nos llevara hasta Sandy.
Bernard, que años atrás había realizado un curso de soldador tubero y fontanero por correspondencia, salió en busca de la llave de paso. Su experiencia le indicaba que las cañerías se debían encontrar en alguna parte del sótano.
Después de recorrer la mansión sin éxito, por fín consiguió dar con éllas a través de la reja que había en el exterior. Utilizando las herramientas necesarias logró vaciar la piscina. Como suponíamos, allí encontramos una nueva llave, brillante y reluciente.
Michael mientras tanto había



LA FORMA DE COMPLETAR LA AVENTURA VARIA EN FUNCION DE LOS PERSONAJES QUE ESCOJAMOS.

LA UTILIDAD DE CADA OBJETO ES ALGO QUE DEBEREMOS DESCUBRIR.













estado investigando por el resto de la mansión, y por cierto, con notable éxito. Había conseguido descubrir una caja fuerte y un número secreto, en el ático de la habitación de la extraña enfermera, aunque de un tamaño tan reducido que era prácticamente imposible descifrarlo. El cerebro de Bernard se puso a trabajar... "si dispusieramos de un telescopio podríamos descifrarlo", pensó. Evidentemente en casa de un chiflado profesor no podía faltar tan elemental utensilio, pero no conseguimos dar con él. Sólo la fortuna hizo que lo encontrarámos, y es que, resultó realmente divertido, veréis...

A causa de su miopía, Bernard, chocó con una puerta, rompiendo así una lata de refrescos y la jarra con la que había obtenido muestras del agua de la piscina.

Buscó un cubo, ó una papelera, pero no la encontró, así que optó por tirar los desperdicios en una planta que había próxima. Sorprendidos y alucinados vimos como la planta comenzó a crecer como si hubiera tomado diez kilos de "plantavit". Al llegar al techo, ésta, empujó una especie de trampilla que, ¡oh casualidad!, comunicaba con la estancia donde se hallaba un enorme telescopio.

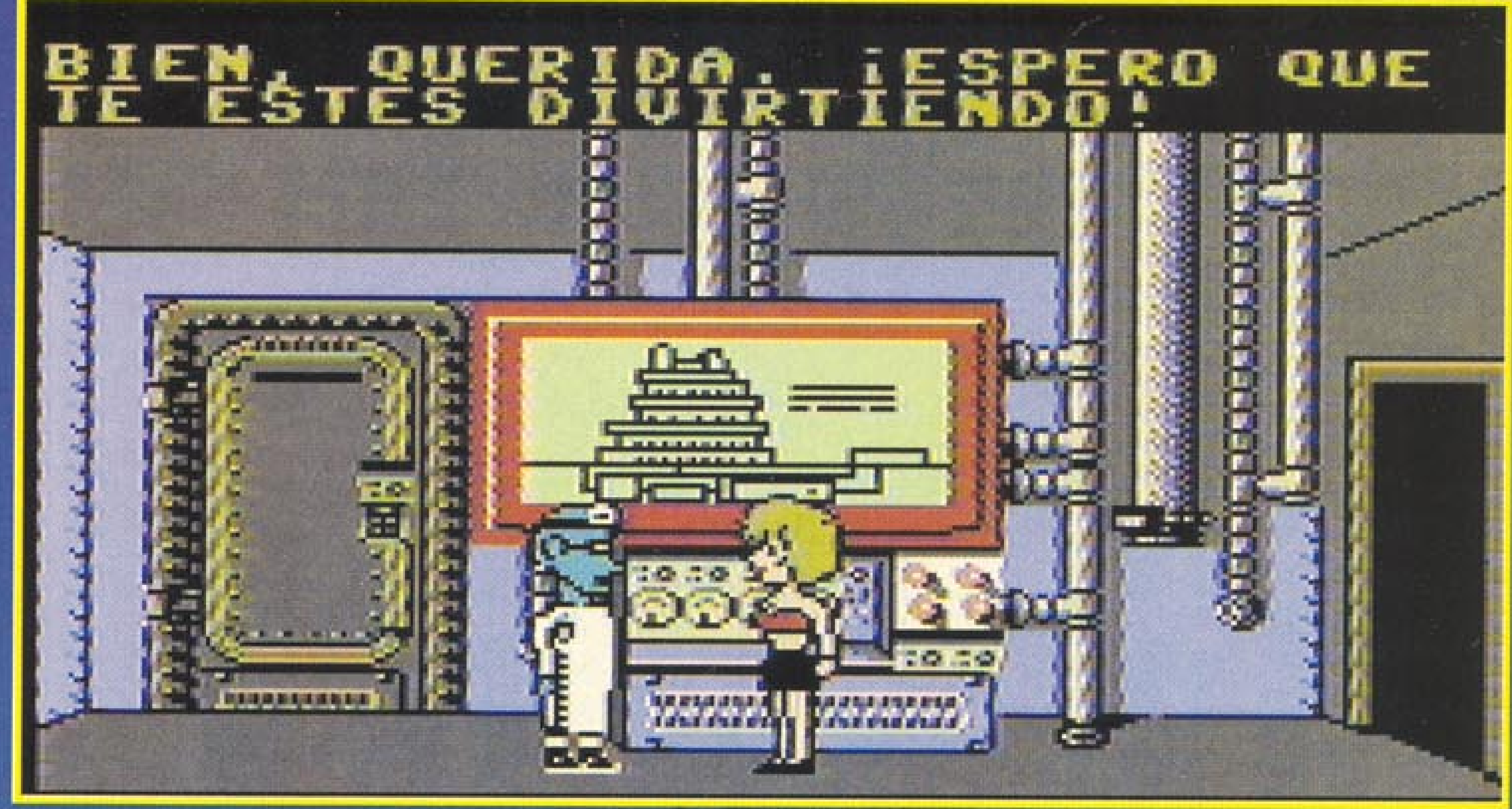
Así todo, abrir la caja y conseguir las monedas de 25 fué fácil. Cerca de allí una puerta nos llamó la atención. Se oían voces en el interior, había que hacer salir a su inquilino pero, ¿cómo?, se me ocurrió que si uno de nosotros

















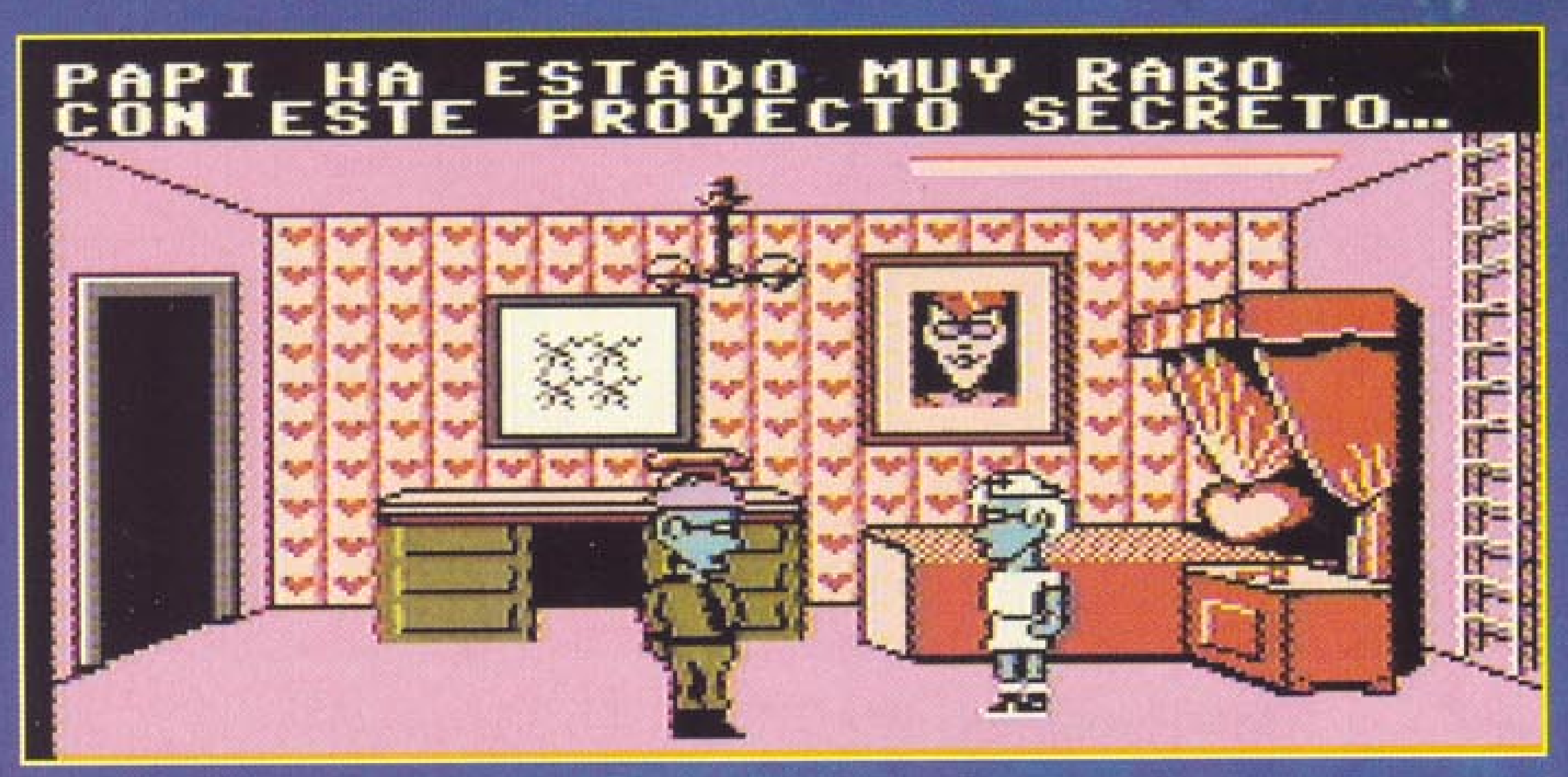


bajaba a la puerta principal y pulsaba el timbre, quizás tan molesto personaje saldría de la habitación, dándonos el tiempo justo para echar un pequeño vistazo. Así lo hicimos, y todo se cumplió como habíamos planeado.
En el registro nos apoderamos de una tarjeta magnética que intuía sería muy valiosa. Seguidamente bajamos a la segunda planta.

VICIOSO CONSOLERO

Efectivamente, el Dr. Freud era un gran vicioso de los videojuegos, igual que yo, por consoleras, yo me enganche a la máquina del meteoro y reconozco que me piqué con la puntuación del famoso Dr. Freud, ¡recartuchos!, "debe ser bueno este Freud", y es que su puntuación se quedó grabada en mi mente, ya que







lo que no podía faltar una completa sala de juegos. Por desgracia una avería eléctrica mantenía sin corriente la habitación.
Nuestro instinto consolero pudo más que nuestra voluntad y emprendimos la búsqueda de la avería. No tardamos en encontrarla en un pequeño cuartucho, camuflado trás una mancha de pintura en una pared, y es que en estos casos no hay nada como el disolvente. Bernard se puso manos a la obra y, aunque le costó lo suyo, consiguió restablecer la tensión en la sala de juegos. Utilizando las monedas de 25 nos marcamos unas partidillas



me fue completamente imposible superarla.
Con mucha pena las monedas se acabaron, además parece que habíamos olvidado el motivo de nuestra visita, así que proseguimos la busqueda.
Esta vez la dirigimos directamente a los sotanos, en concreto a los calabozos, donde una puerta que allí se encontraba, y que tenía toda la pinta de esconder tras ella a mi chica. Bernard no lo veía muy claro, por sus problemas oculares, y decidió subir a la tercera planta para mandar a través de la radio un mensaje de socorro.
Mientras él hacía esto, Michael y yo logramos abrir la puerta del calabozo con la llave que recogimos en la piscina pero, ¡córcholis!, existía otra interior que nos pedía una clave de acceso. Pensemos... ¿cúal es el número más sencillo que se te ocurre?... ¡perfecto!, una puerta menos.
Cuando sigilosamente nos disponíamos a entrar, una especie de explosión precedió a un alienígena que vestía una especie de uniforme espacial. Por lo visto Bernard había logrado mandar el S.O.S. Nos sonrió y avanzó hacía el laboratorio, dejando caer trás de sí una especie de placa. Le seguimos hacia el interior, pero un asqueroso y baboso tentáculo nos cortó el pasó. ¡Con que esas tenemos!, le mostré la placa que perdió el alienígena, la reacción del tentáculo no se hizo esperar, se quedó blanco, luego le salieron rombos verdes, para

luego terminar como una corbata de lunares azul. Soltó un horrible alarido y se quedó más tieso que un fósil bajo un glaciar, algo me decía que estaba cerca de Sandy.

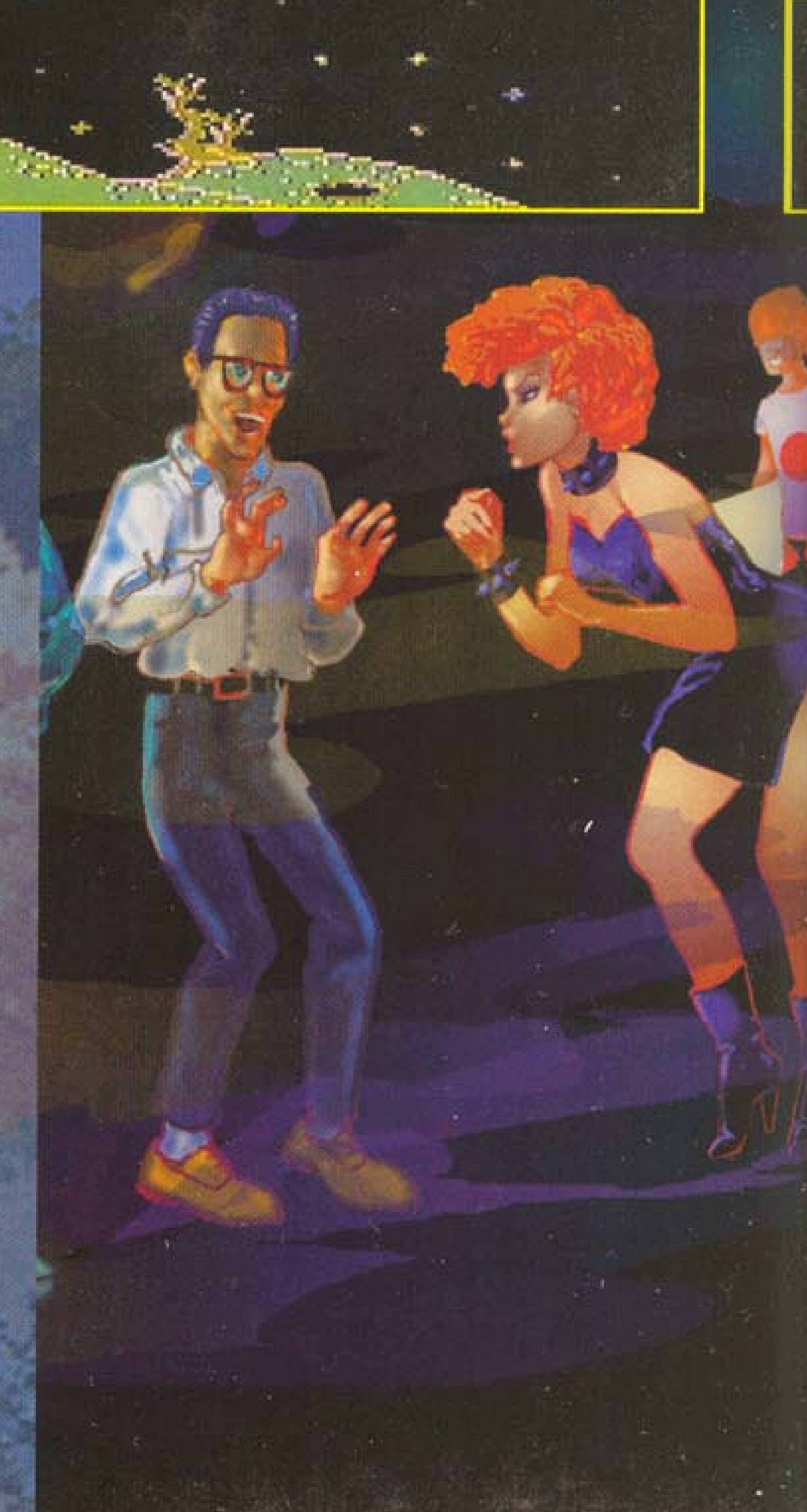
llave-tarjeta, una vez dentro pude comprobar cómo el alienígena de uniforme leía sus derechos al meteorito y propinándole una patada le introducía en su nave. Sólo



Efectivamente así era, en la sala contigua estaba ella, tan bonita y preciosa como siempre, pero, "¿qué te has puesto en la cabeza?", pregunté ingenuo, "¿tú que crees?" contestó con su habitual mal carácter, aunque razón no la faltaba, ya que atada a una potente máquina su vida aún corría peligro. Allí, ante nosotros, el Dr. Freud, que parecía estar ó mejor dicho no estar, con un comportamiento como de alucinación permanente, habia activado el mecanismo de autodestrucción y es que, como después mi chica me explicaría, el doctor estaba bajo el influjo del meteorito. Este se encontraba en la habitación contigua y se hacía necesario encontrar rápidamente un traje antiradiación, pués si no correría el riesgo, yo y todos los demás, de quedarnos como un filete vuelta y vuelta... me entendéis ¿no? ¡Voila!, un traje hecho a mi medida me esperaba en el laboratorio. Para abrir esta puerta fue necesario utilizar la



me restaba desactivar el sistema de autodestrucción y liberar a Sandy.
Todos los habitantes de la casa recuperaron su normalidad mientras yo me fundía en un interminable beso con mi querida novia. Bueno, esta es mi particular historia, aunque si preguntas al resto de chicos, seguro que te pueden contar muchas más versiones. El caso es que el misterio de "Maniac Mansion" está desvelado, también hemos descubierto que los Freud son una familia estupenda.
Precisamente esta noche, vamos toda la panda a cenar a "Maniac Mansion", ¿te vienes?...ja...ja...ja...



LAS LLAVES

LLAVE

Abre la puerta principal. Se encuentra debajo de el felpudo.

LLAVE PLATEADA

Abre la puerta de la despensa que comunica con la piscina. Se encuentra a la entrada del calabozo.

LLAVE OXIDADA

Abre la puerta del calabozo. Se encuentra colgada de la lámpara de cristal que hay en el salón. Es



una de las más difíciles de obtener. Debemos conseguir grabar en una cinta de cassette (biblioteca) un disco (ático de la habitación de la enfermera Edna) lo suficientemente agudo como para destrozar los cristales. En la habitación del piano encontrarás todo lo necesario para realizar la grabación.

LLAVE AMARILLA

Abre el maletero del coche. Se encuentra en la misma habitación que el disco. (ver llave oxidada).

LLAVE BRILLANTE

Abre los candados del portón que comunica la mazmorra con el laboratorio. Se encuentra en el fondo de la piscina y es de las más difíciles de obtener. Para ello hemos de vaciar la piscina. La llave de paso se encuentra en un sótano al cual se puede acceder a través de la reja que hay en el exterior de la mansión. Es necesario que utilices a dos de tus personajes ya que tienes un tiempo limitado para coger la llave y volver a llenar la piscina, pues de lo contrario el mecanismo de autodestrucción que hay en el fondo de la misma se activará.

LLAVE PEQUEÑA

Abre las huchas de las máquinas recreativas. Se encuentra en la mesilla de noche de la enfermera Edna.

LLAVE-TARJETA

Abre la puerta que dá paso a la habitación donde se encuentra el meteorito. Se encuentra en la habitación de Ed, debajo del Hamster.

Para terminar, recordaros que dependiendo de a quién hayáis elegido, variará sensiblemente la forma de terminar la aventura. Esta no es más que una de tantas que podéis realizar. Armaros de paciencia y... ¡a jugar! y tened presente que en "Maniac Mansion" todo es posible.

JUAN CARLOS SANZ

CONSEJOS GENERALES

- **Recoge de la nevera y la despensa toda la comida que seas capaz, por que más adelante un tentáculo hambriento te la exigirá para dejarte pasar.**

- **Para entrar en los habitáculos de los habitantes de la mansión, has de hacerles salir primero. Una buena forma es llamando al timbre. Recuerda que tienes un tiempo limitado.**

- **Usa la máquina de pesas que hay junto al sarcófago, si no será imposible levantar la puerta del garaje.**

- **Cuando oigas el timbre intenta llegar antes que Ed a recoger el paquete que trae el cartero. Te puede resultar muy útil si eliges a otros personajes.**

- **Entrar en la habitación de Edna sin caer en sus manos, puede resultar realmente dificil. Este pequeño truco consiste en: cuando entres en la habitación, antes de que Edna salga corriendo hacia tí, pulsa la opción de "chico nuevo" y cambia de personaje, aguarda unos segundos y repite la operación a la inversa. Comprobarás que Edna se queda junto a tí, pero sin inmutarse (este estado dejará de tener efecto si abandonamos la habitación).**

- **Deberéis de tener especial cuidado de no ser sorprendidos por los malévolos moradores de la mansión, ya que de lo contrario iréis a dar irremediablemente con vuestros lindos traseros al calabozo, (aunque de vez en cuando os será de gran ayuda visitarlo). Si por "h" ó por "b" acabaséis de "aquesta" manera, no os preocupéis, pues existe una forma sencilla de abandonar tan mugriento hospedaje, aparte, claro está, de utilizando la correspondiente llave. Si examináis detenidamente la celda, localizaréis un ladrillo un tanto suelto, pues bien, si lo empujáis levemente, se accionará un mecanismo que hará que la puerta de la mazmorra permanezca abierta durante unos segundos, los suficientes como para que salgáis "zumbando" en busca de tu novia.**

GAME BOY

Consola: GAME BOY.
Compañía: NINTENDO.
Distribuidor: ERBE.
Nº Jugadores: 1.



Por fin nos encontramos ante la muy esperada segunda parte de Marioland, uno de los cartuchos que mayor éxito y gloria cosechó para la Game Boy. De sus fases, sus muchos enemigos, sus secretos, y de algún que otro consejo que esperamos os resulte de utilidad es de lo que os hablaremos en las siguientes líneas, todo ello encaminado a que conozcáis de antemano el terrorífico lugar en el que estáis a punto de introduciros...

MARIO

Como en sus antecesores, Mario puede adoptar varias personalidades, las cuales le dotarán de ciertas ayudas que en determinadas partes del juego serán imprescindibles. Las distintas formas que puede adoptar son:

- **Mini Mario**- Un minúsculo Mario deberá defenderse de sus enemigos gracias a su potente salto y a su inmejorable habilidad para aplastar a todo aquel que le moleste.
- **SuperMario**- Recogiendo una seta conseguirás que Mario aumente su tamaño, logrando al mismo tiempo una mayor potencia de salto, así como la posibilidad de destruir los bloques interrogación saltando sobre ellos -Botón A y abajo-.
- **Mario Conejo**- En algunas fases tendremos que volar entre las nubes cual helicóptero, y cual hélices de uno de estos chismes sus orejas girarán y girarán hasta conseguir que Mario vuele -o por lo menos se mantenga mas tiempo en el aire-.
- **Mario Minero**- Aquí la cosa se tornará un poco violenta ya que nuestro amigo utilizará pedruscos para acabar con sus enemigos.

Si nos transformamos en Mario Conejo o Mario Minero a partir del Mini Mario, cuando seamos alcanzados por un enemigo, este no volverá al estado inicial, sino que se transformará en Super Mario.

LOS ITEMS

A lo largo de nuestro recorrido podremos recoger distintos objetos que nos aportarán ayudas sustanciales, sin duda

SUPER MARIO LAND 2

LAS SEIS MONEDAS DE ORO

indispensables para el buen fin de nuestra aventura. Los distintos ítems son los siguientes:

■ **Monedas-** Recógelas a decenas, centenas, millares y conseguirás vidas extras y gran cantidad de puntos.

■ **Corazón-** Te aportarán una vida extra cada vez que consigas una de ellas.

■ **Estrella-** Te dotará de inmunidad durante un cierto tiempo, pero ojo, si durante ese tiempo consigues acabar con cinco enemigos - simplemente con tocarlos estos morirán-, el programa te



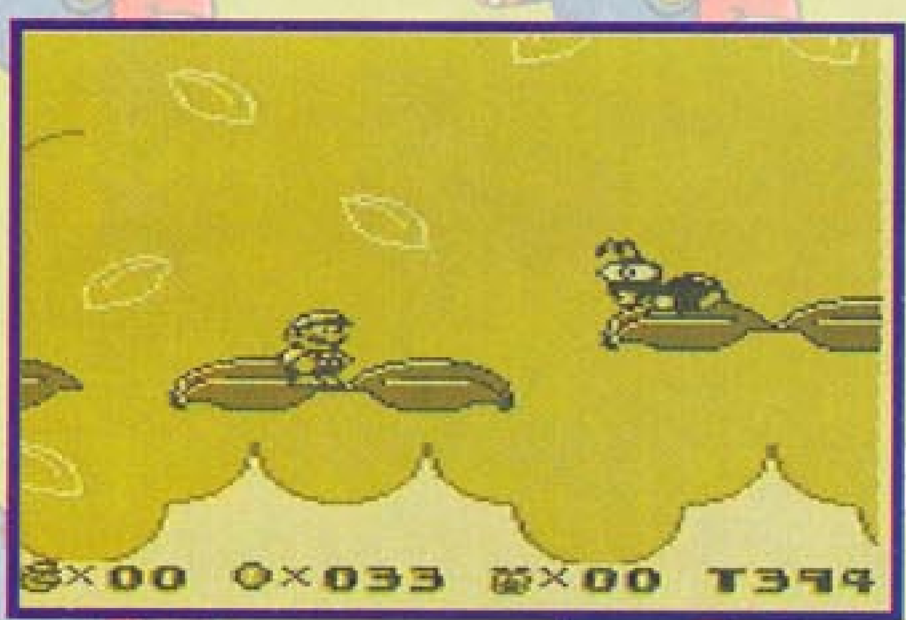
obsequiará con una maravillosa vida.

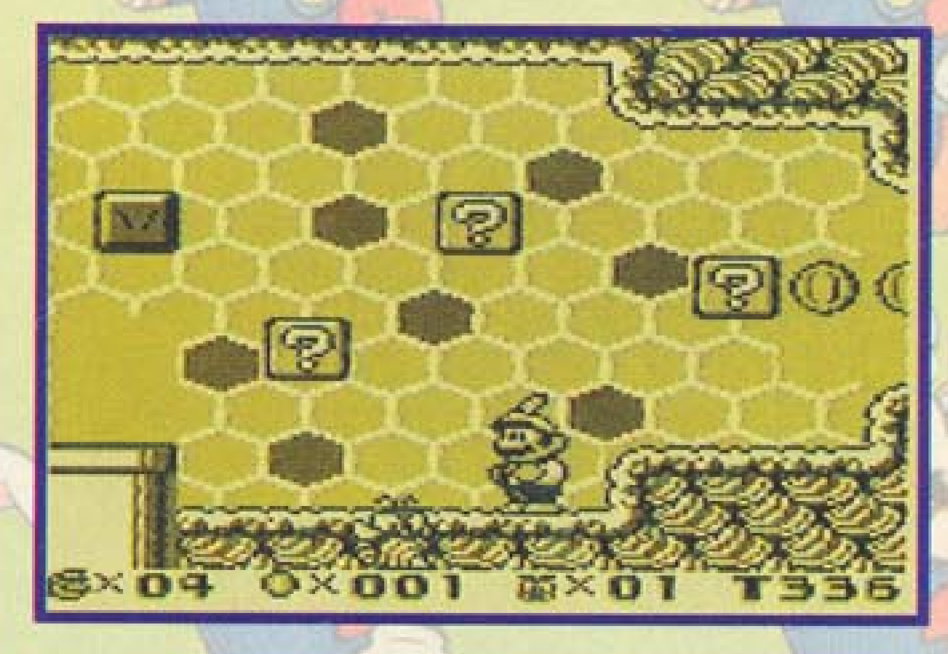
■ **Campana**- Suelen aparecer a mitad de cada nivel. Tócala y la próxima vez que comiences el nivel lo harás desde ese punto.

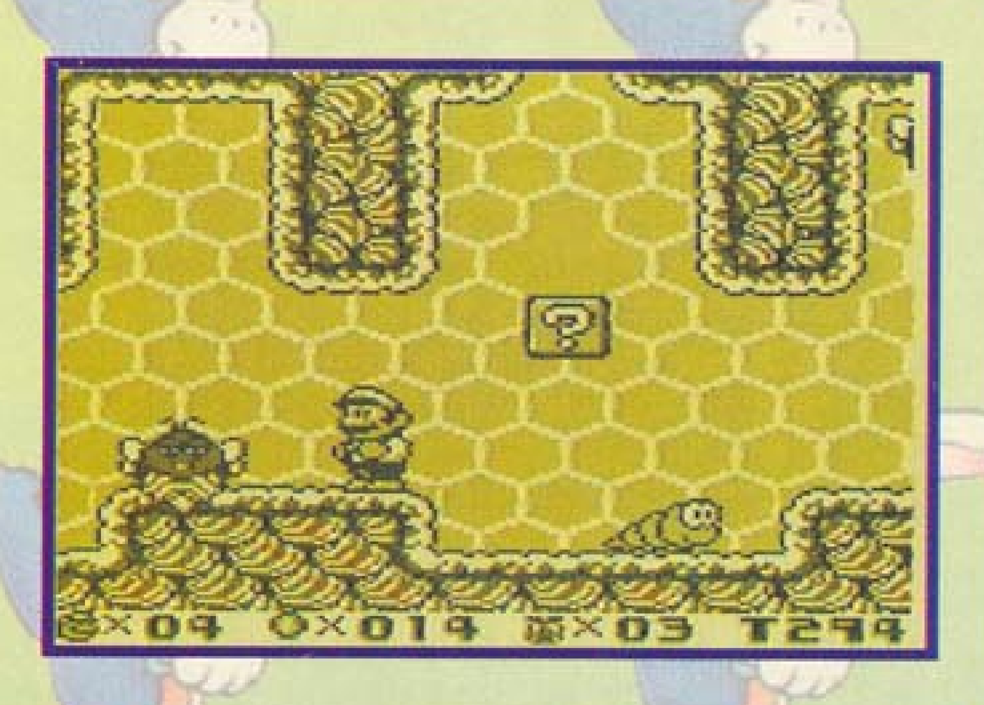
BLOQUES Y PLATAFORMAS

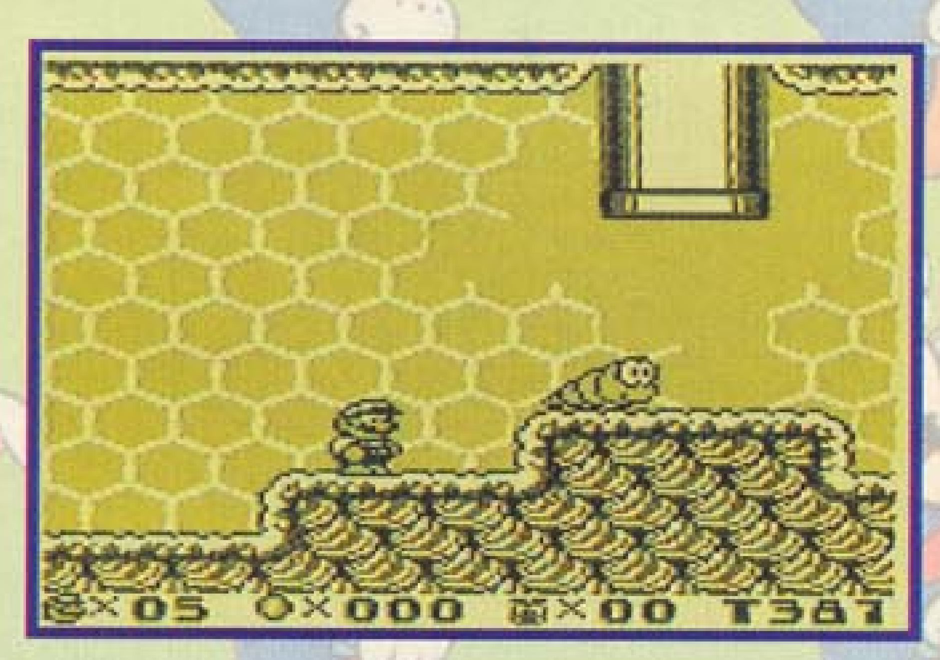
Los mas importantes, sin duda, serán los bloques de interrogación, ya que serán los que te aportarán los distintos items que saldrán a lo largo del juego.
Te moverás por bloques que aparecen y desaparecen, rodamientos, burbujas y demás artilugios que deberás estudiar detenidamente antes de emprender la carrera hacia el final del nivel.



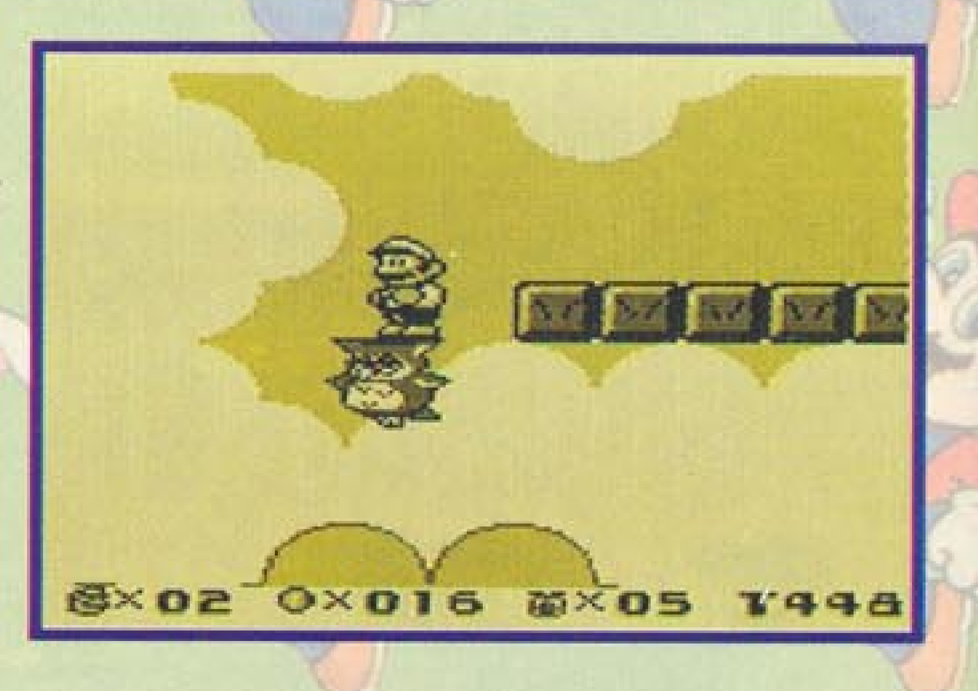












TREE ZONE

Será la primera zona que nos encontremos nada más comenzar nuestra aventura. Se encuentra en dirección Oeste, y se dejará jugar con bastante facilidad en estos primeros niveles. Consta de 5 fases, de las cuales sólo hará falta que atravesemos 4, ya que a mitad de camino se nos dará la posibilidad de seguir uno u otro. Las cinco fases que nos encontraremos serán las siguientes:

■ **LA CHARCA**- Nuestros principales enemigos serán los topos, las ranas, los erizos y las libélulas que nos encontraremos en los alrededores de la charca. Acaba con ellos cayéndoles encima, pero sobre todo ten mucho cuidado con la lengua de las ranas y la peligrosa afición a las canicas del erizo.

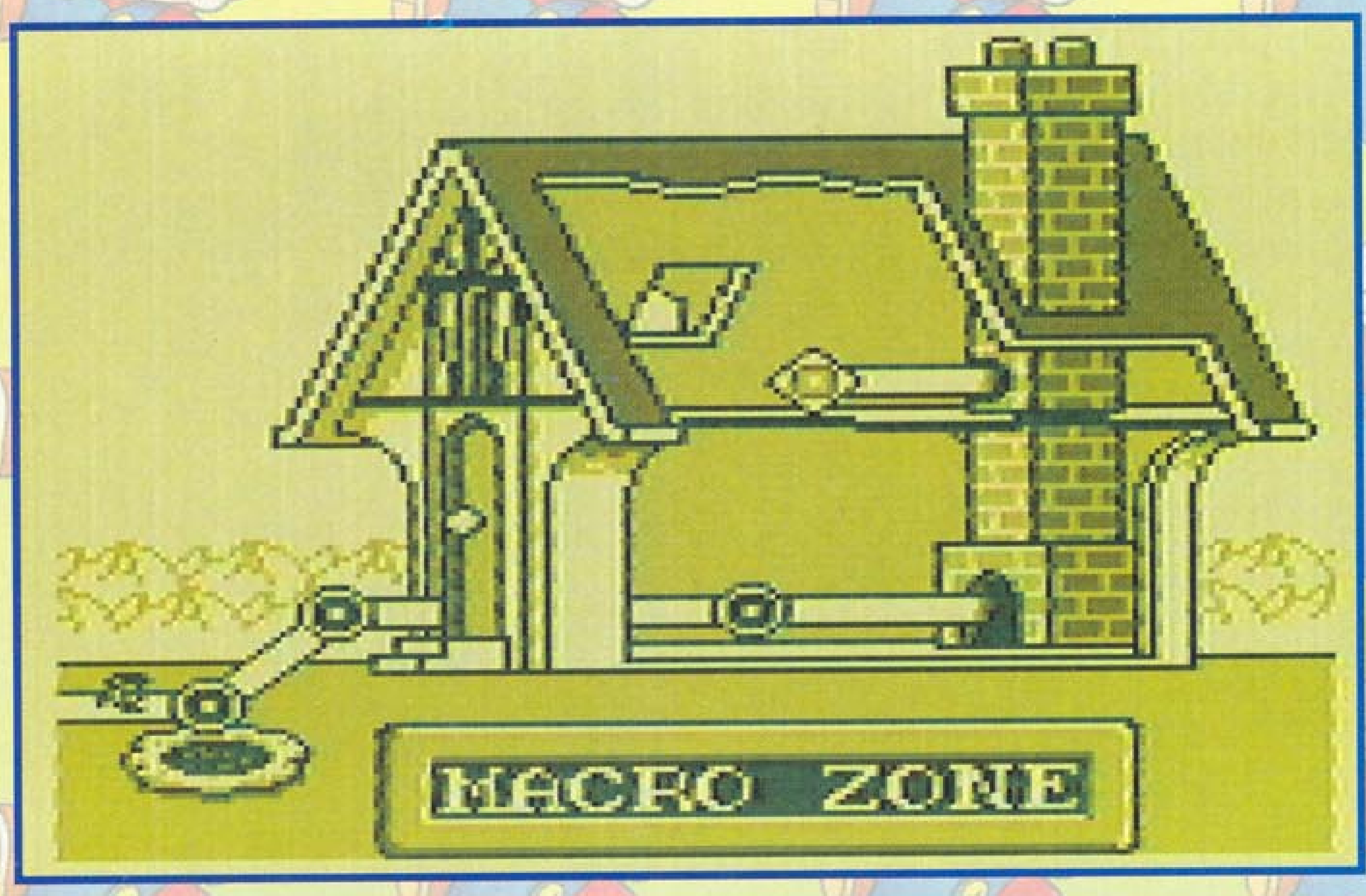
■ **EL TRONCO**- Lo mas reseñable en este nivel será la gran cantidad de resina que encontraremos durante nuestro recorrido. Con su adherimiento nos ayudará a pasar ciertas situaciones comprometidas, aunque también nos perjudicará en otras tantas ocasiones. Ten cuidado con esos amagos de toro que encontrarás y con las tortugas guerreras que se convierten en... ¡bombas!.

■ **EL HORMIGUERO**
Lo encontraremos en la parte izquierda de la copa del árbol y en el podremos descubrir infinitas variedades de

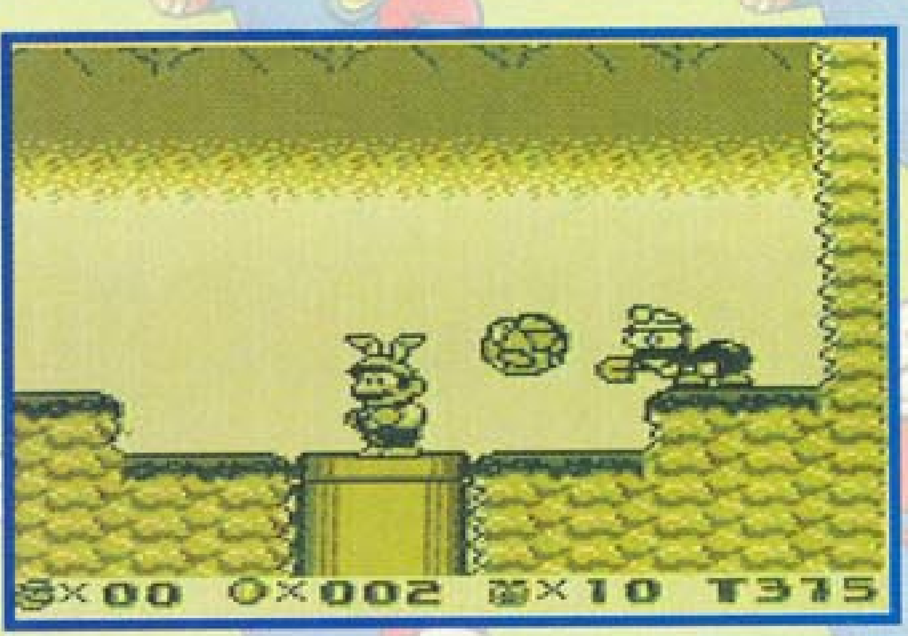
hormigas. Con ellas, nuestras amigas las plantas carnívoras. ¿Algo más?

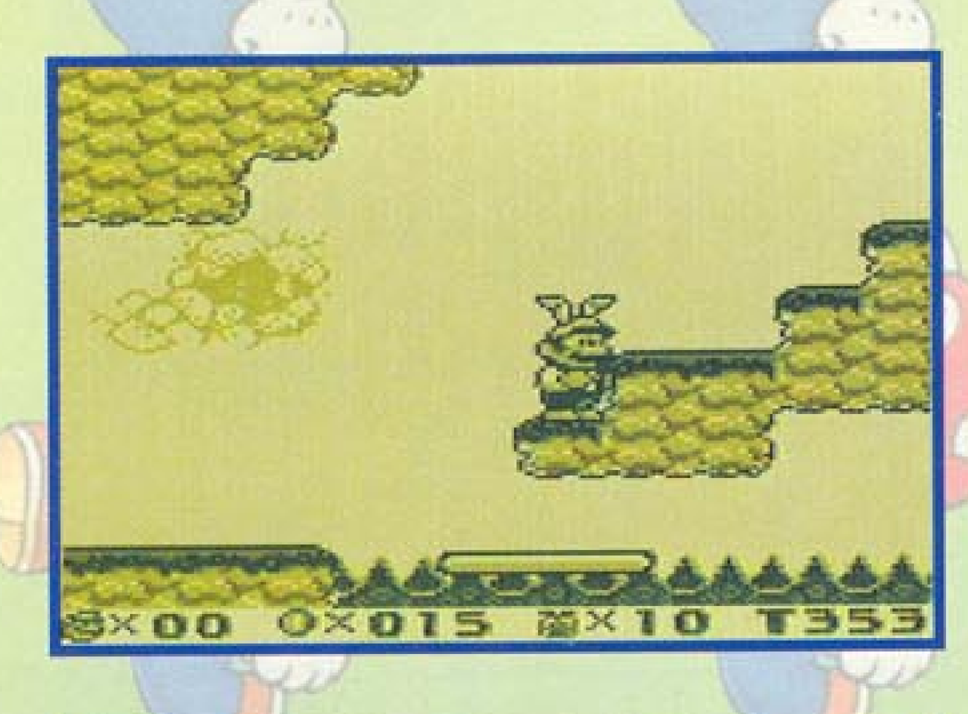
■ **LA COLMENA**- No es el título de ninguna película, pero si el lugar donde se desarrolla esta fase, un lugar laberíntico donde perderse es lo más fácil, y donde salir con alguna que otra picadura de abeja es lo normal. ¡Ah!, si duele una picadura de abeja, imagínate lo que puede doler la de la reina...

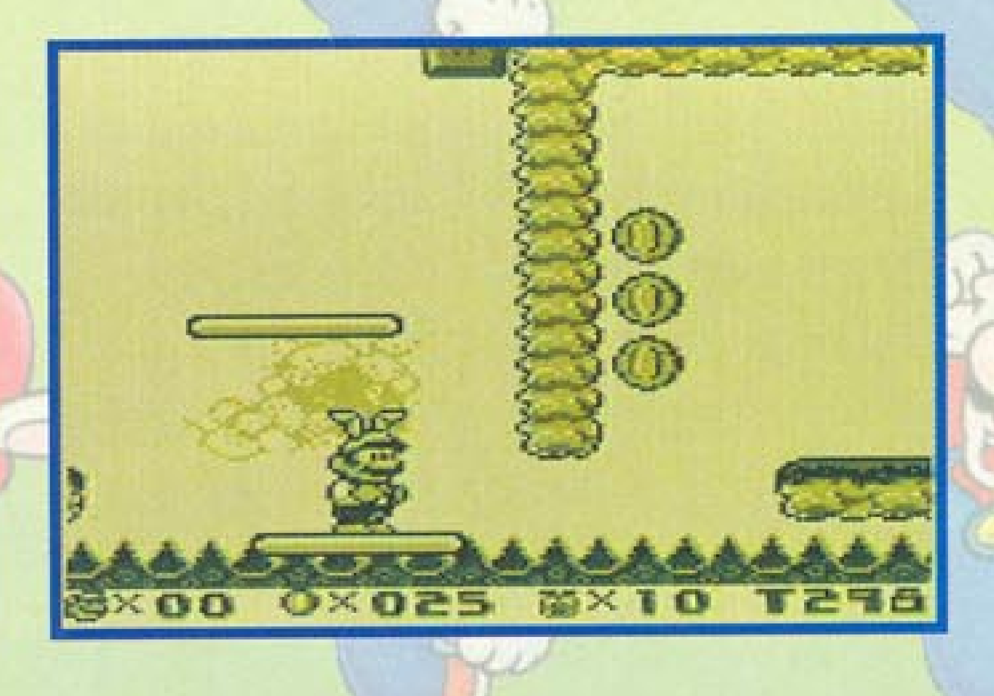
■ **LA COPA**- Nos referimos por supuesto a la copa del árbol. Es un nivel de mucha habilidad en la que deberemos movernos por medio de plataformas, buhos, nubes y demás rarezas que suelen encontrarse en este tipo de juegos. Tras esto nos encontraremos ante la posibilidad de conseguir la primera moneda, que guarda celosamente en su nido un gigantesco pajarraco. Para acabar con él deberemos colocarnos siempre al lado contrario de donde se encuentre, así, cuando éste nos ataque no tendremos ningún problema para darle un poco de cera.

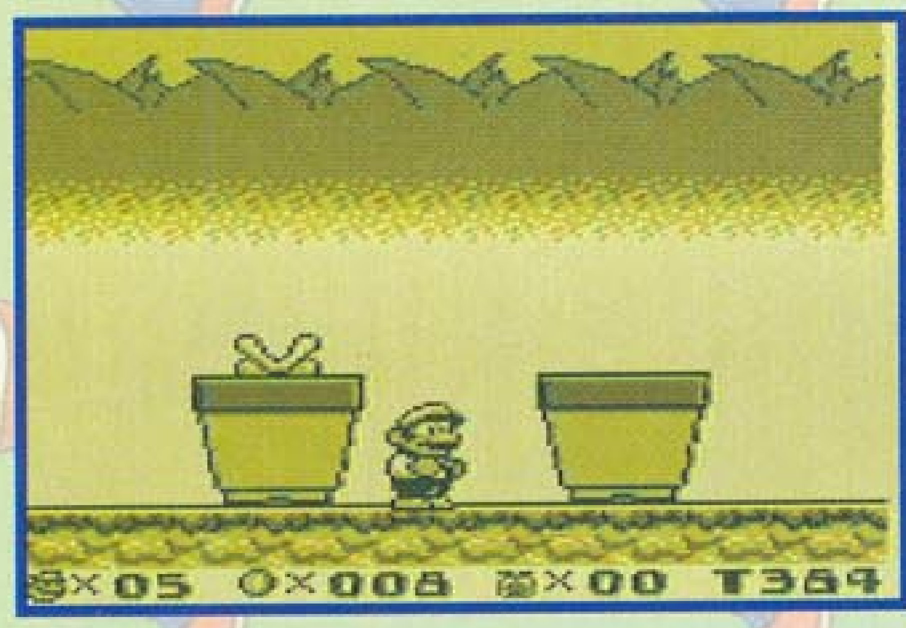


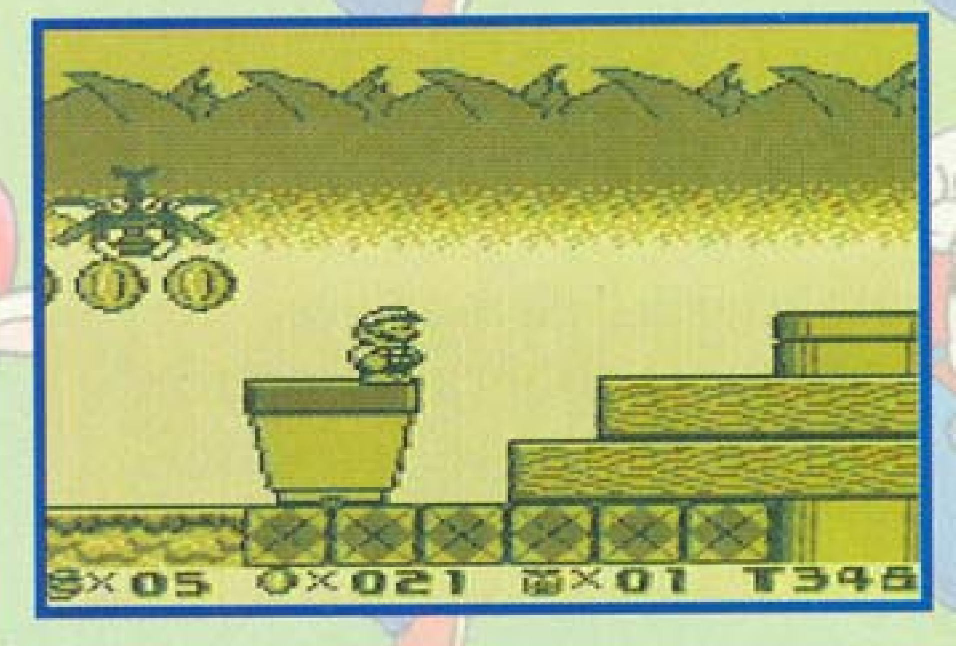












LA MACRO ZONA

Una vez conquistada la zona del árbol, nos dirigimos dirección norte a un viejo caserón donde nos encontraremos con 4 nuevos niveles repletos de emociones.

Partiendo de la base que envuelve a todo el juego, lo más extraordinario que podrás encontrar aquí será:

■ **EL JARDIN**- ¿Qué se puede encontrar uno en un jardín que no sean hormigas y mas hormigas?, en los demás no se, pero en éste un puñado de plataformas y el mismísimo infierno. Por cierto, ¿has visto alguna vez una hormiga con casco de obrero? ¿No?, pues atento.

■ **LA TERRAZA**- Atraviesa el acuario que se ha montado esta gente en la terraza de su casa y acaba de una vez con la plaga de hormigas que asola el lugar.

■ **EL HALL**- Ahora comenzarás a comprender porque se llama la Macro zona. Todo aquí, en

comparación con Mario es... Gigante. Es una fase bastante normalita con los enemigos de siempre. Podemos decir que es una fase de transición hacia...

■ **EL ATICO**- Nada importante a parte de los Macro libros que ves ante ti. Ten muchísimo cuidado con los cacos que te pueden dejar sin bonificaciones en un abrir y cerrar de ojos. Atraviesa este nivel y tendrás la posibilidad de conseguir la segunda moneda. Para ello, golpea tres veces al amo de las tuberías -sólamente cuando esté en suelo -¡no sobre las paredes!- y habrás llegado un poquito más lejos de lo que llegaste ayer. Ten una cosa en cuenta, cada vez que el ratón se lance desde el techo, éste siempre continuará su camino yendo hacia la derecha.

PUMPKIN ZONE

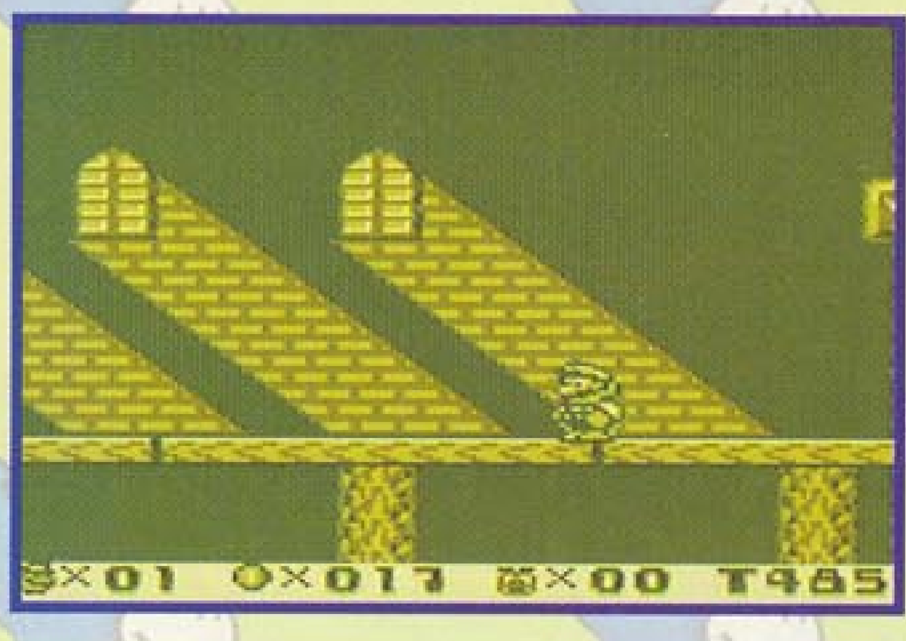
Tras salir del viejo caserón nos dirigimos de nuevo hacia el Este en busca de tétricas aventuras en la gigantesca calabaza formada por cuatro niveles de auténtico terror. Los que ya conociesen los anteriores juegos de Mario recordarán que los fantasmitas que nos van a dar la lata en esta fase son totalmente inofensivos siempre y cuando nuestro personaje, Mario, les este mirando directamente a la cara. Una vez que les demos la espalda, nos atacarán sin piedad hasta acabar con nosotros...

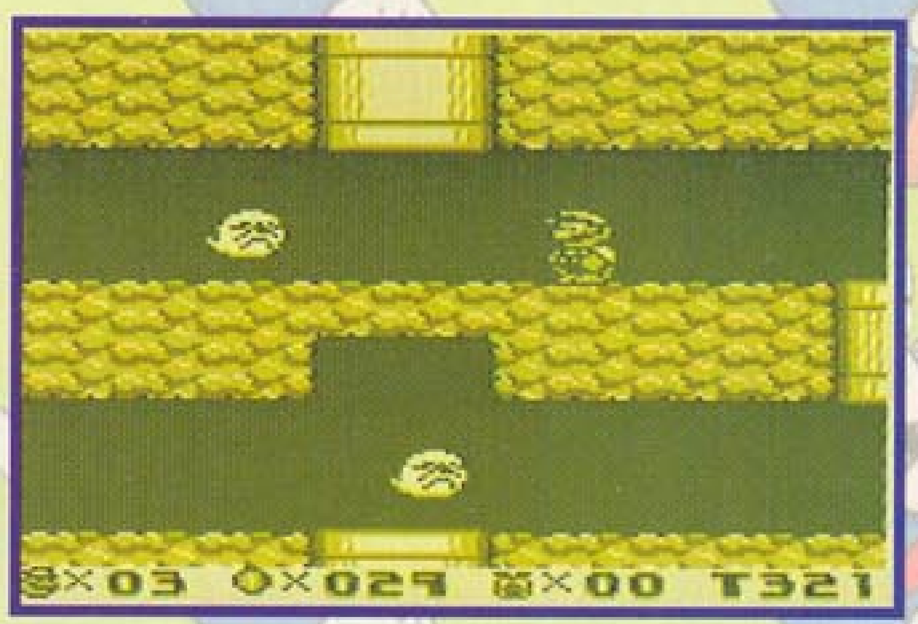
EL CEMENTERIO

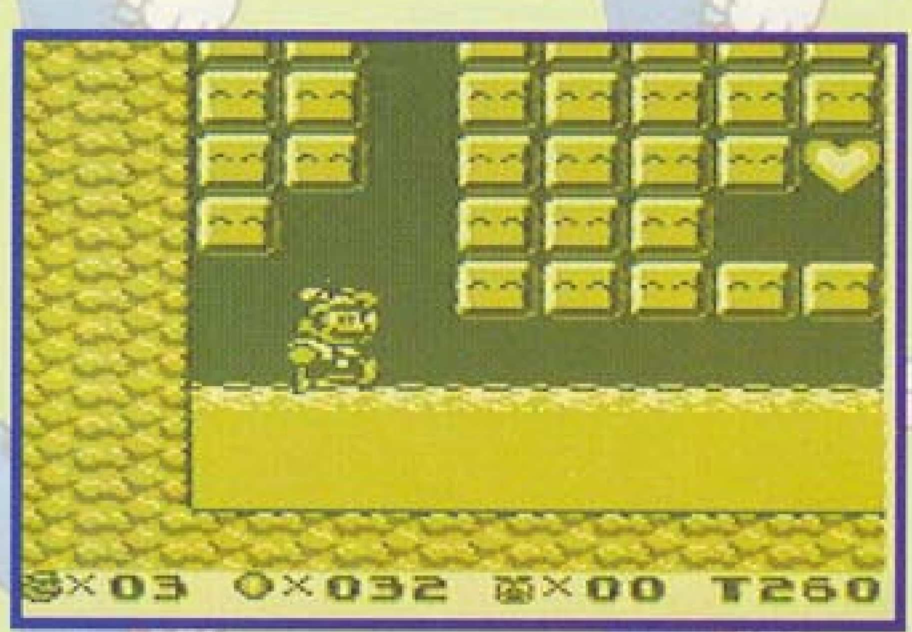
Nada destacable aparte de la presencia de Drácula, aunque éste no nos acarreará ningún problema. El hermano pequeño de Jason -si, el de Viernes 13- se paseará con un puñal clavado en la cabeza intentando asustarnos, intento que por otro lado le será completamente inútil...

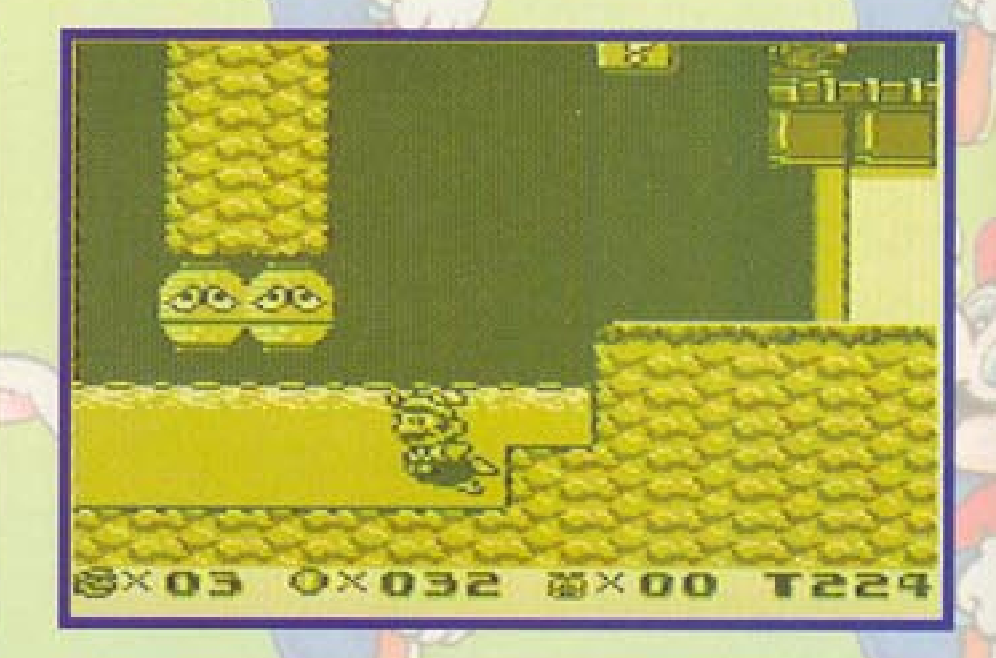
■ **MONSTER LEVEL**- Prepárate para conocer los enemigos mas extraños que jamás hayas podido imaginar. No te los describo porque sencillamente son indescriptibles. Dedícate a observarlos y a disfrutar con ellos. Contén la respiración y sumérgete sin pensarlo dos veces en las profundidades de su lago.

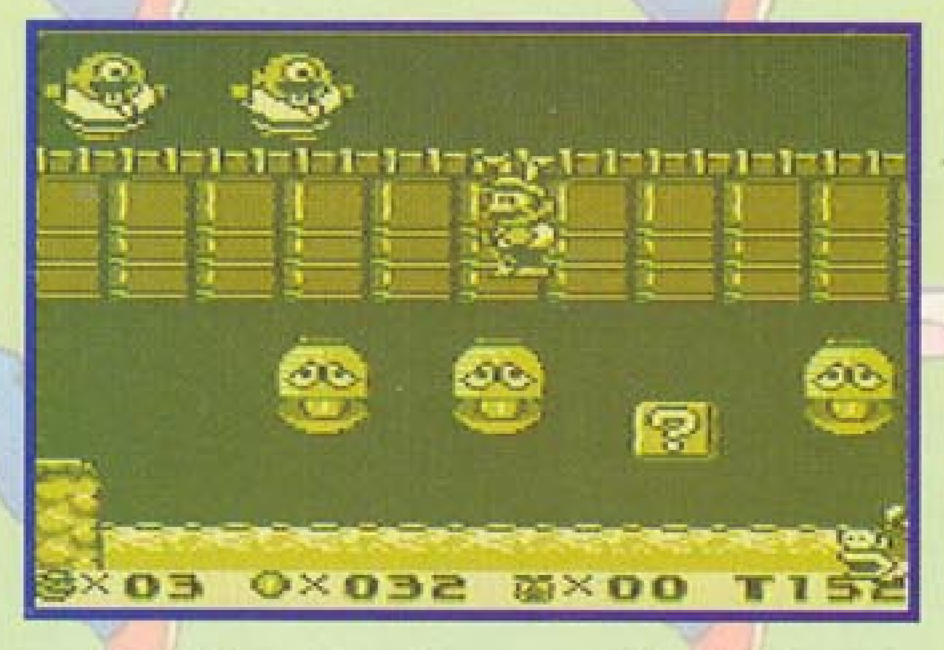


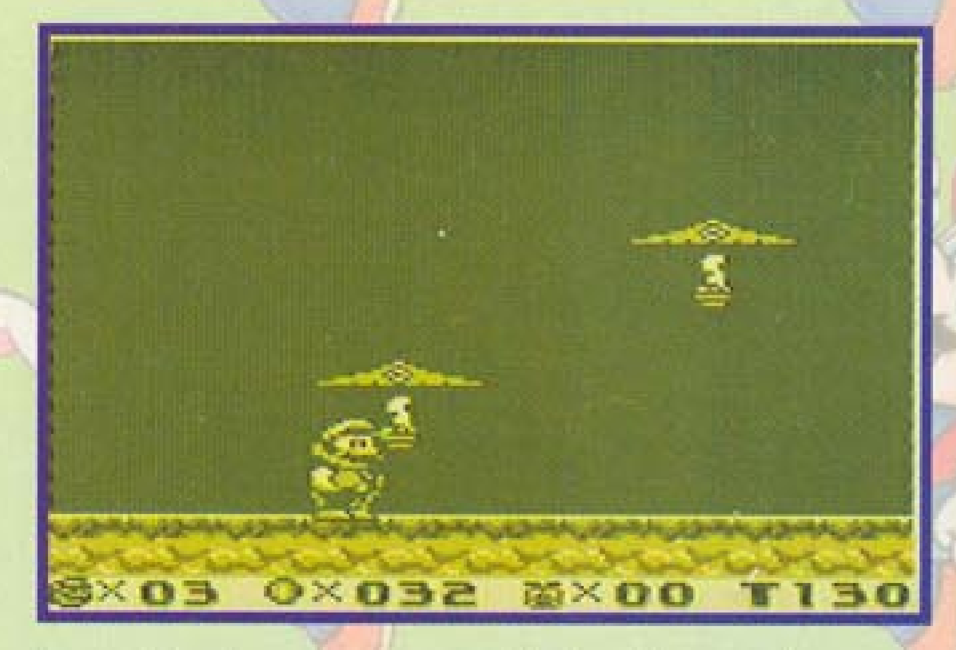












■ EL CASERON FANTASMA- Los bloques aparecen y desaparecen, los fantasmas te persiguen, y las plantas carnívoras te devoran. Un complicado nivel que puede acabar con tus nervios. Procura no caer en el laberinto del final de fase. ¿Cual? Ya lo verás.

■ LA BRUJA MALUJA- De nuevo estamos en un final de nivel. En este caso el enemigo a derrotar o mejor dicho LA, será la Bruja Maluja que se ha empeñado en que desistamos en nuestro intento de liberar a esta tierra de las fuerzas del mal -lo de siempre-.
Te recomiendo que te coloques en el caldero del centro y desde allí esquives los disparos de la bruja. Una vez hecho esto, salta sobre ella y vuelve al lugar en que te encontrabas. Haz esto unas tres veces y planta la bandera de la victoria en este indeseable lugar.

MARIO ZONE

Sin duda la zona mas divertida, está dividida en 4 niveles. Compuesta por multitud de juguetes -todos muy malos, por supuesto-. No te relajes por el hecho de que sea la zona de Mario, ya que, en este caso él será nuestro enemigo.

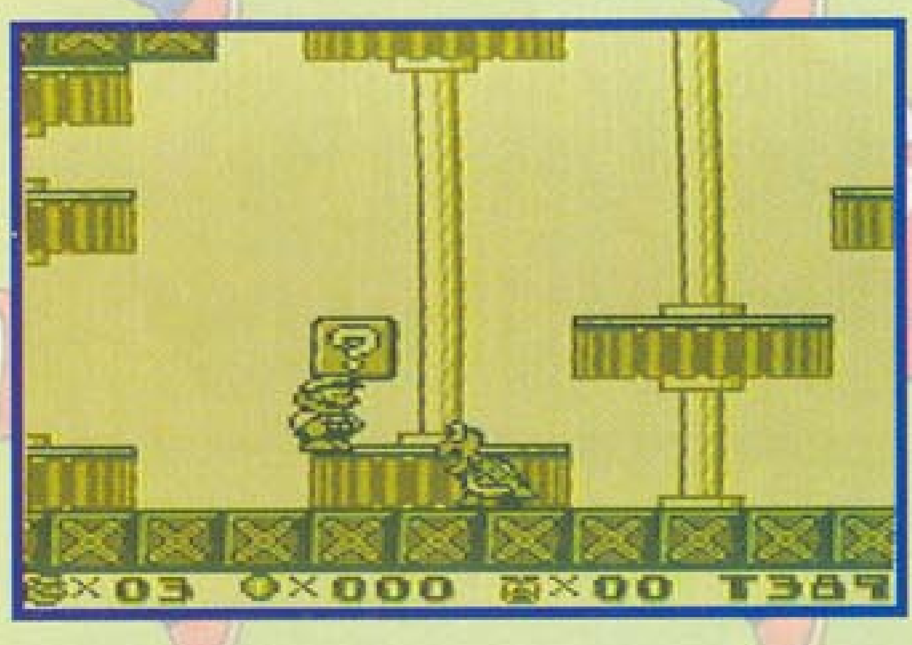
LAS TRIPAS

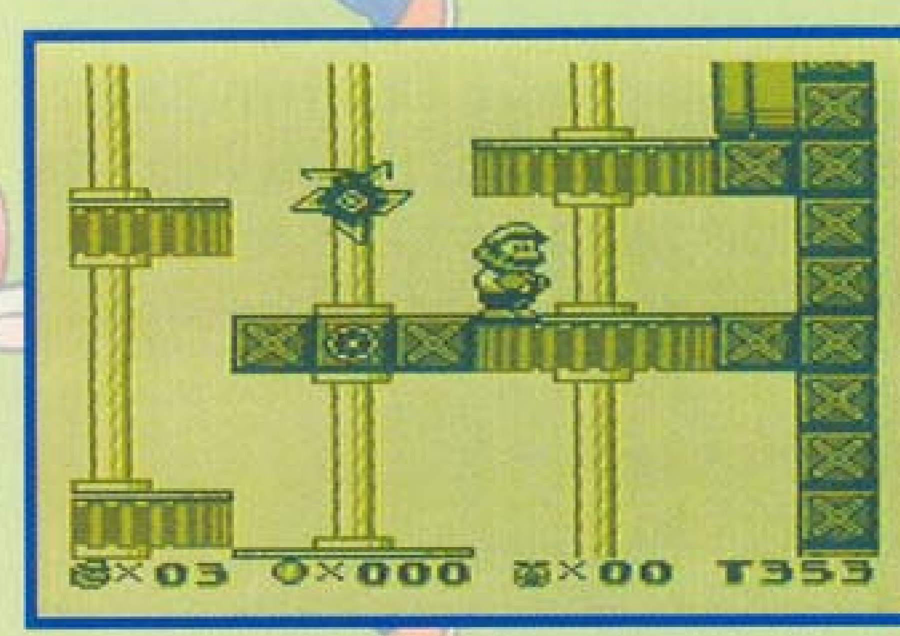
Esta fase se desarrolla dentro de las tripas de esa especie de robot con forma de Mario. Ruedas deslizantes, pinchos y demás artilugios que se suelen encontrar en estos lugares, tratarán de impedir que llegues a la siguiente fase...

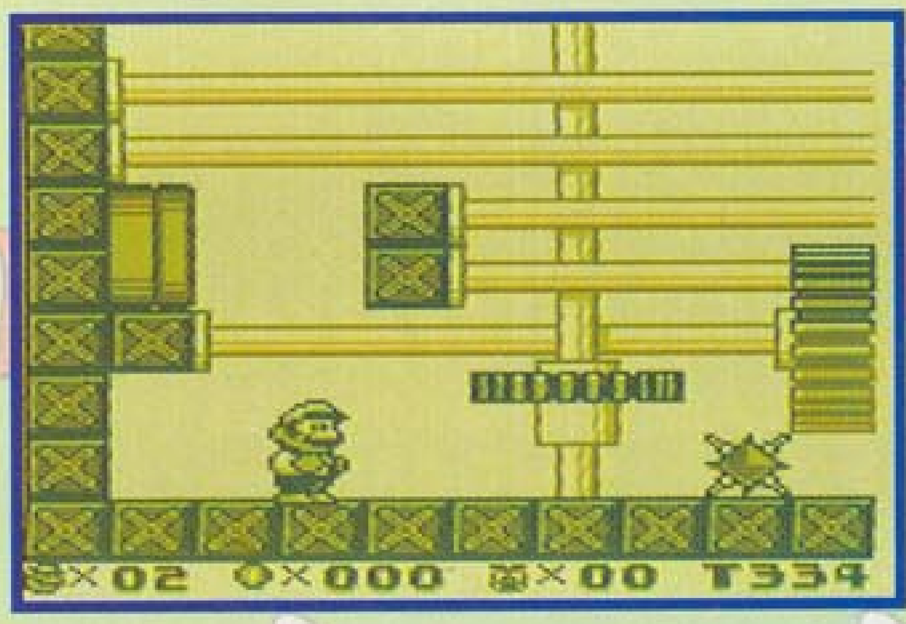
■ BURBUJAS LAND- Divertida esta fase, si señor. Los cerdos con forma de cañón te dispararán bolas al tiempo que debes esquivar las burbujas con pinchos que te encontrarás en tu recorrido. Te puedes apoyar en las burbujas que están de un color más oscuro, para acceder a lugares que de otra manera serían inaccesibles.

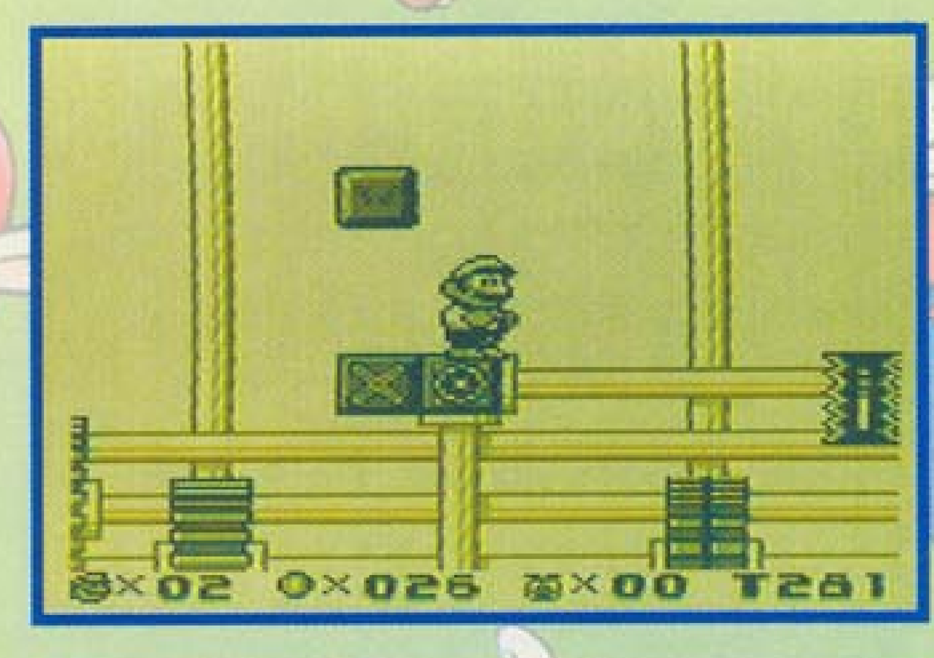
■ EL MUNDO DE HONGUITO- No podía faltar una fase especialmente dedicada a nuestro compañero de aventuras. Aquí

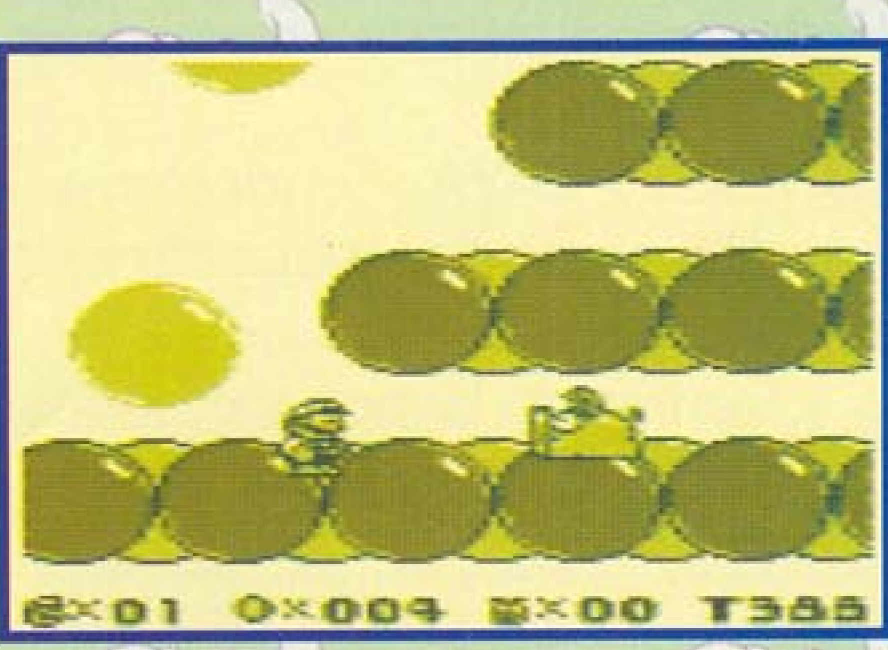




















conocerás un nuevo modo de transporte, las cadenas mecánicas, que te permitirán, entre otras cosas, esquivar las tiras de pinchos que hay en el suelo. Estate atento a los soldaditos de plomo y a los supercañones que te agobiarán constantemente.

■ **LEGOLAND**- Te dispones a recoger la cuarta moneda que abre la puerta del misterioso castillo, pero antes deberás atravesar este sorprendente lugar donde los cañones, cerdos mutantes y sierras metálicas estan al orden del día.

Enfréntate a los tres cerdos que gobiernan este pais y conseguirás lo que tanto buscabas. El único consejo que te puedo dar aquí es que estudies los movimientos que realizan cada uno de ellos. ¡Es muy fácil!

TURTLE ZONE

Ya nos queda menos para acabar esto, por el momento nos encontramos en el territorio de la tortuga al que se accede yendo hacia el sur desde la zona Mario. A primera vista no parece que haya ningún acceso a esta zona, pero una vez allí, la tortuga nos engullirá dando paso a un mundo de nuevas sorpresas.

Dividida en tres únicas fases, la descripción de cada una es como sigue:

■ **LA PLAYA**- Tendremos que aprender a bucear con maestría para esquivar el tremendo banco de peces y tiburones que vamos a encontrar. Si nadas cerca de la superficie podrás conseguir gran cantidad de monedas y de bonus.

■ **EL SUBMARINO**- Distintos decorados, un par de cañones adicionales y poco más vamos a encontrar que no hubiesemos visto ya en la fase de la playa. Eso sí, quizas se complique un poco más por su organización laberíntica.

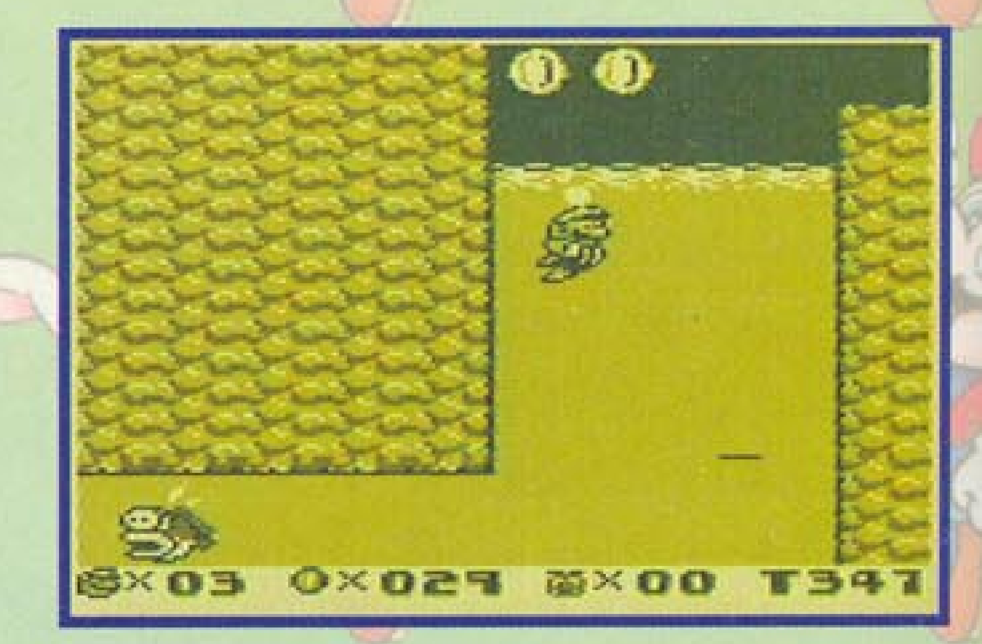
■ **LA BALLENA**- Ten mucho cuidado con los colmillos y con las sustancias gelatinosas que te pueden hacer caer en lugares peligrosos. Para acabar con el calamar del final de fase, simplemente nada hasta encontrarte sobre él y deja que te golpee tres veces. Tu no morirás, él sí.

STAR ZONE

Para acceder a esta zona, situada al norte del mapa,







deberemos dirigirnos primero hacia el Este para acabar con un nivel muy simple que encontraremos dentro del hipopótamo. Esta fase es prácticamente de bonus. Introdúcete en la burbuja que lanza el hipopotamo y recoge todas las monedas que puedas -si no te quieres complicar la vida, deja pulsado el botón A y deslízate hacia la derecha, sin ningún problema llegarás al final de esta minifase-.

Nos encontramos ya en la Star Zone, que se compone de dos niveles. Os puedo asegurar que ésta va a ser la verdadera prueba de fuego que os puede cortar de cuajo todas vuestras esperanzas de acabar la aventura.

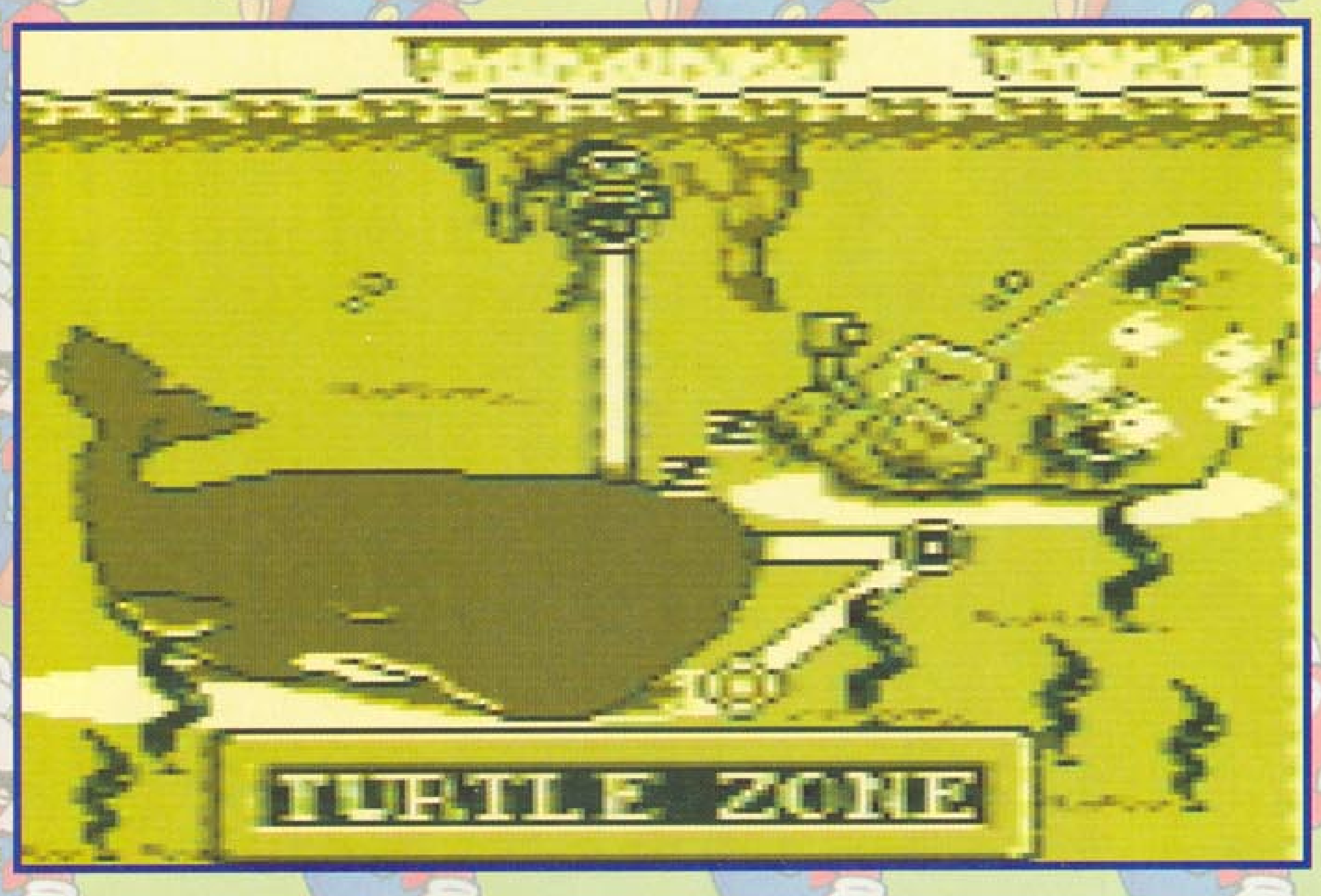
Las dos fases son las siguientes:

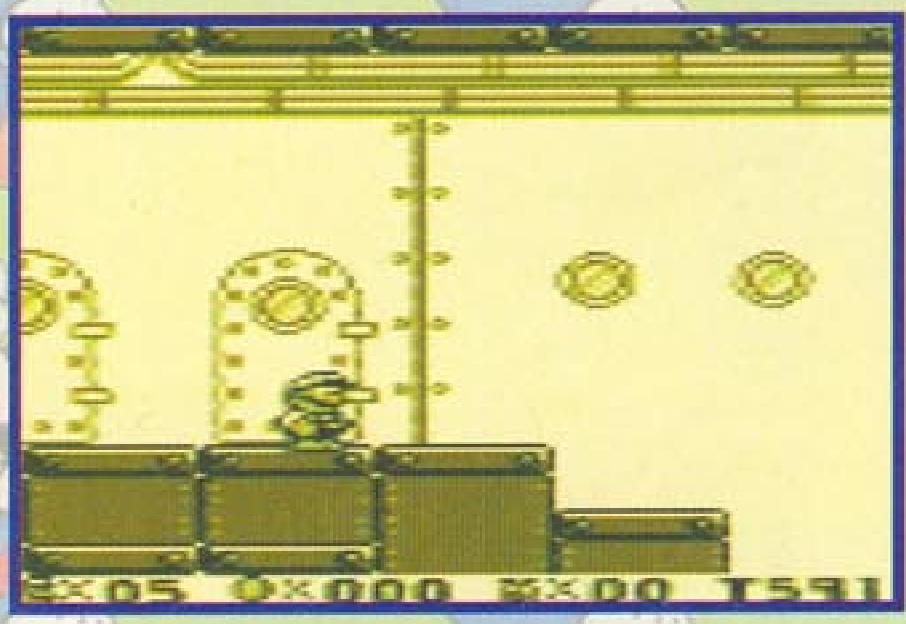
■ **LA LUNA**- Dentro de nuestra escafandra, deberemos acostumbrarnos a la gravedad lunar y a los enormes saltos que seremos capaces de dar. Cerdos-cañón y selenitas serán nuestros enemigos.

■ **LA ESTRELLA**- Aquí la gravedad se habrá perdido completamente y nuestra misión será la de esquivar las estrellas que encontremos en nuestro camino. El manejo de Mario será como en la fase de los hipopótamos; botón pulsado ascendemos, botón sin pulsar descendemos.

El enemigo de final de fase es demencial, demasiado tiempo me costó a mi encontrar la forma de aniquilarlo como para contároslo así por las buenas... lo mejor será que lo descubras tu mismo.

JUAN CARLOS SANZ







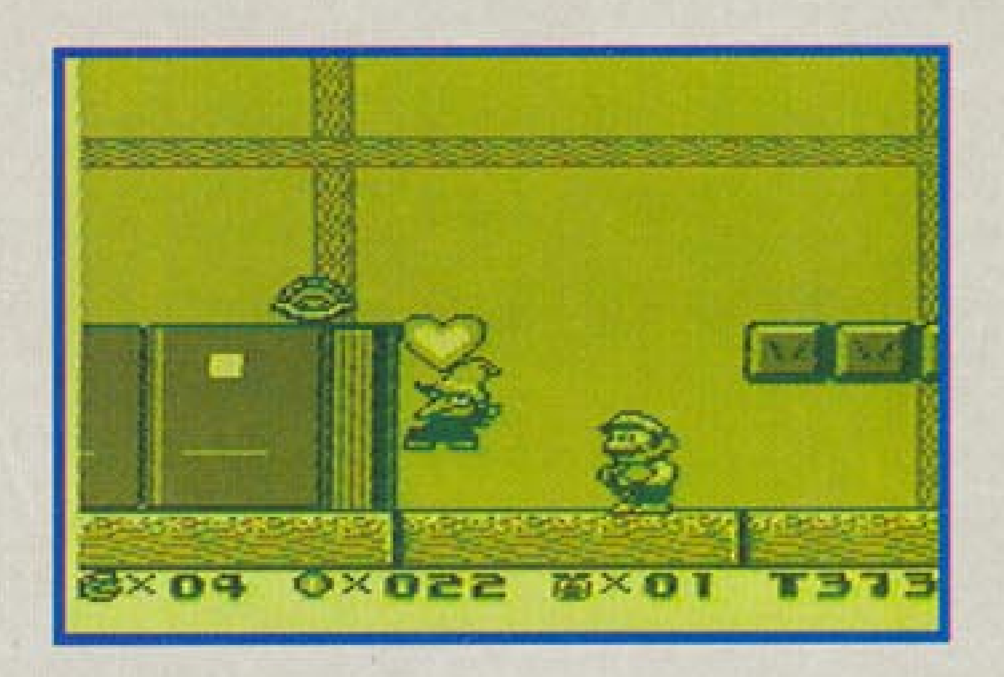
CONSEJOS GENERALES

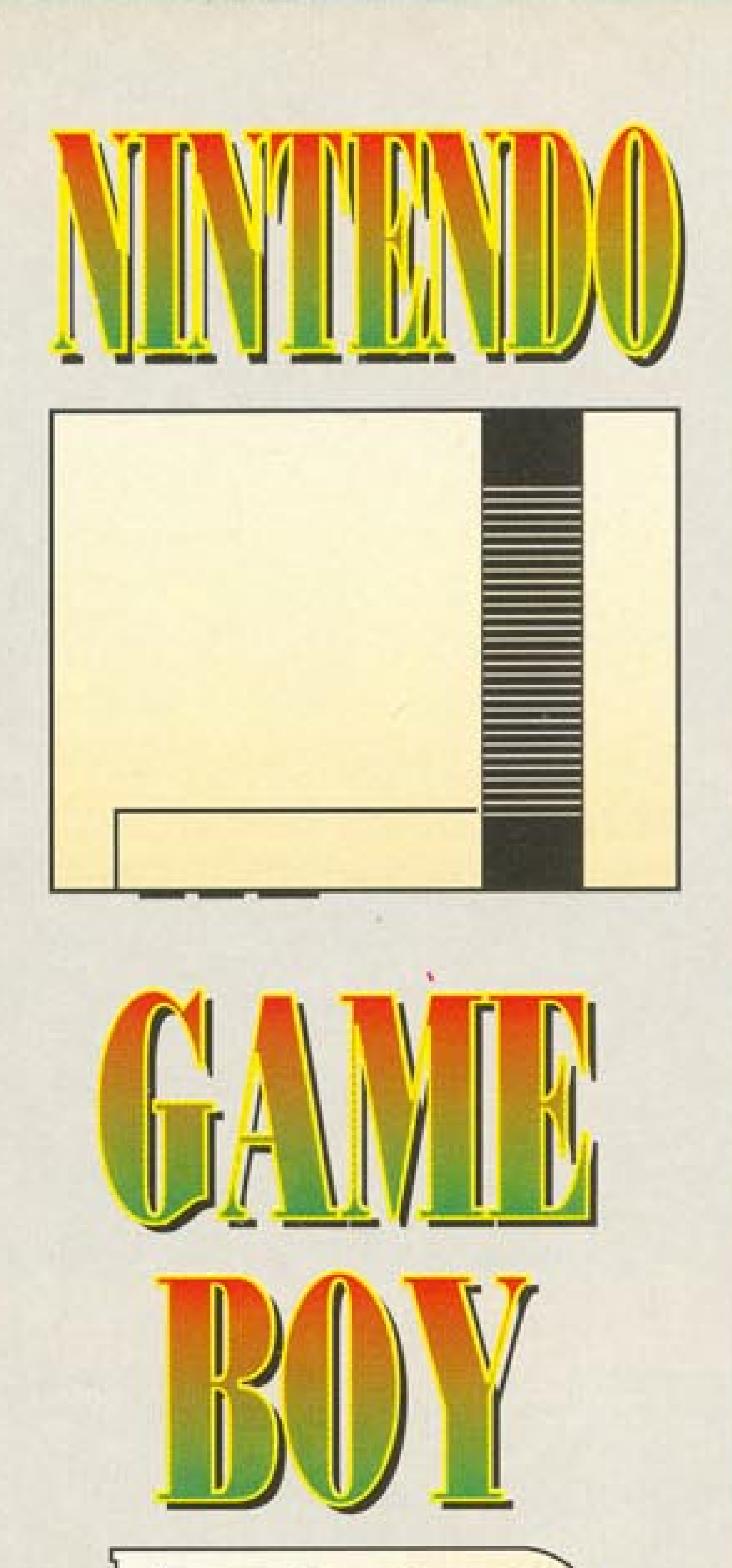
✌ Nunca cojas la moto y empieces a correr como un desesperado. Lo único que conseguirás será perder todas las vidas y, lo que es peor, quemarte.

✌ No te dediques a esquivar a los enemigos, aprovecha para destruirlos si puedes.
Por cada cierto número de enemigos te darán una vida extra.

✌ El mismo consejo anterior es también perfectamente aplicable para las monedas.

✌ **SUPERCONSEJO**
Cuando comiences a recoger las monedas que abren la puerta del castillo, observarás que una vez que acabas la partida estas desaparecen, debiendo repetir todo el proceso de nuevo. Para evitar esto, apaga tu Game Boy justo un instante después de que acaben con tu última vida. Cuando enciendas la maquinita, podrás continuar en el mismo nivel en que te mataron con las mismas monedas que tenías entonces, aunque eso sí, con tan sólo una vida. Esto podrás repetirlo cuantas veces quieras.





CONSOLA: NINTENDO / GAME BOY
COMPAÑIA: TITUS
DISTRIBUIDOR: PROEIN S.A.
Nº JUGADORES: 1 ó 2.
Nº FASES: 5

El último juego de Titus tiene color azul, el color favorito de los Blues Brothers, esos colegas marchosos que ahora acaban de aterrizar en nuestra consola. Jake y Elwood tienen que dar un concierto, pero han ido a parar a la cárcel por error. Para conseguir hacer su actuación deben escapar gracias a tu ayuda.

THE BLU
BROTHER

This Game Pak cannot be used with the Mattel or NES versions of the Nintendo Entertainment System™

LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

TITUS

THE BLUES BROTHERS

UNOS HERMANOS MUY MARCHOSOS



VIEJOS PROBLEMAS, NUEVAS ACTUACIONES

Los Blues Brothers han regresado a la ciudad para dar el mayor concierto de Rock'n Roll que se haya visto jamás. El problema es que el Sheriff McGraw no ha olvidado el último lío que se montó en la ciudad con su pasada actuación.
Para impedir que esta vez ocurra lo mismo, el quisquilloso Sheriff ha saboteado todas las vías de acceso al escenario. Afortunadamente, Jake y Elwood (los Blues Brothers, vamos) recuerdan su propio camino particular hacia el escenario y no piensan defraudar a su público. Además, cuentan con vuestra inestimable ayuda, ya que vais a ser los encargados de echarles una mano en sus alocadas aventuras.



LOS ESCENARIOS

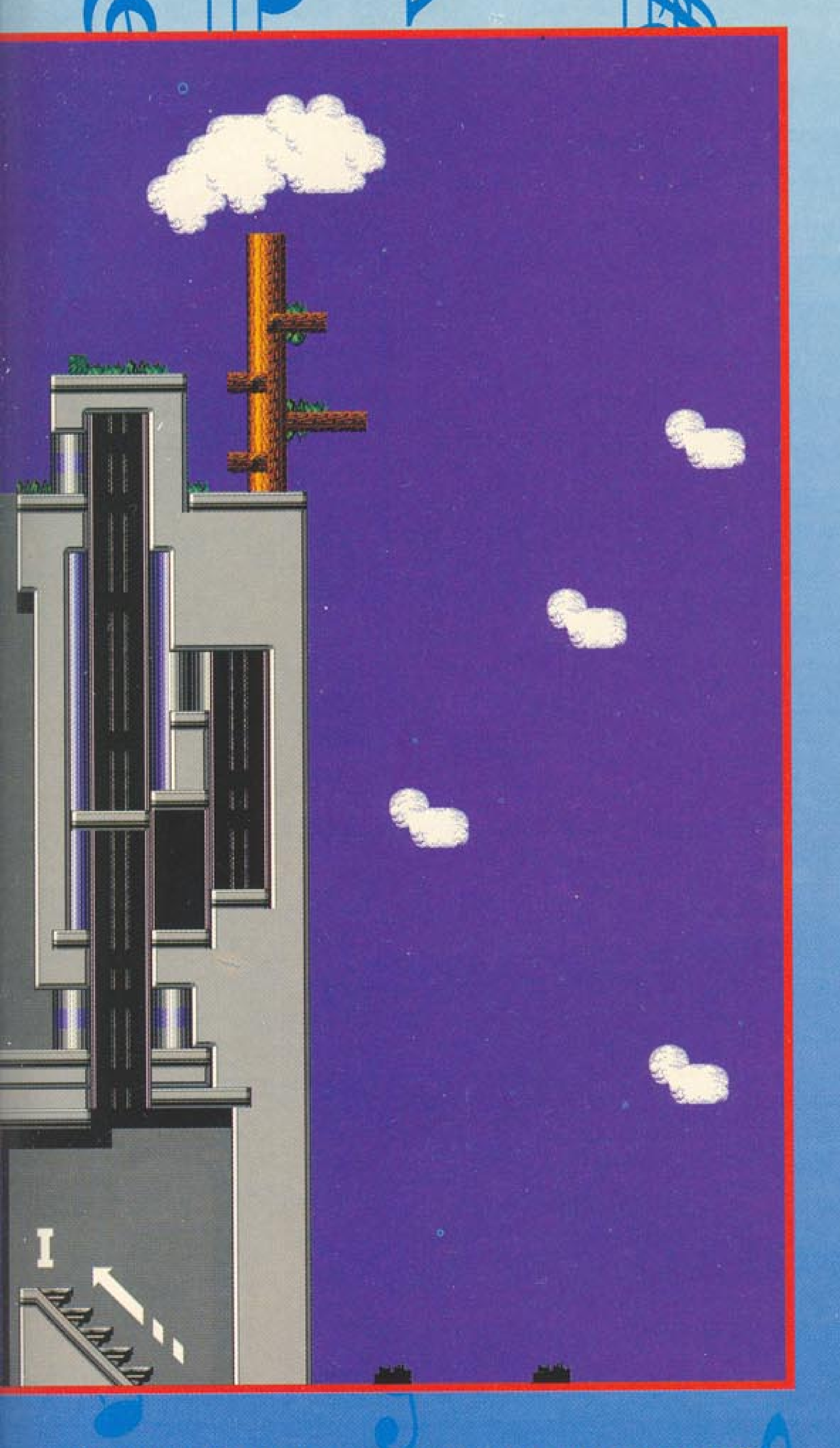
Los Blues Brothers comienzan su recorrido en un edificio con serios problemas estructurales, ya que tiene un montón de agujeros y goteras que han inundado por completo algunas habitaciones. Después llegan a un almacén en el que el ambiente no es precisamente agradable.
Con tantos problemas, Jake y Elwood cometen el error de meterse en la cárcel por error y, claro, luego les toca salir. La única forma de largarse es a través del sistema de alcantarillado de la prisión (como en las películas) con lo que van a dar a un complejo mundo subterráneo. De ahí van derechitos a un solar abandonado con edificios en ruinas, el último paso antes de llegar al auditorio donde darán el concierto.



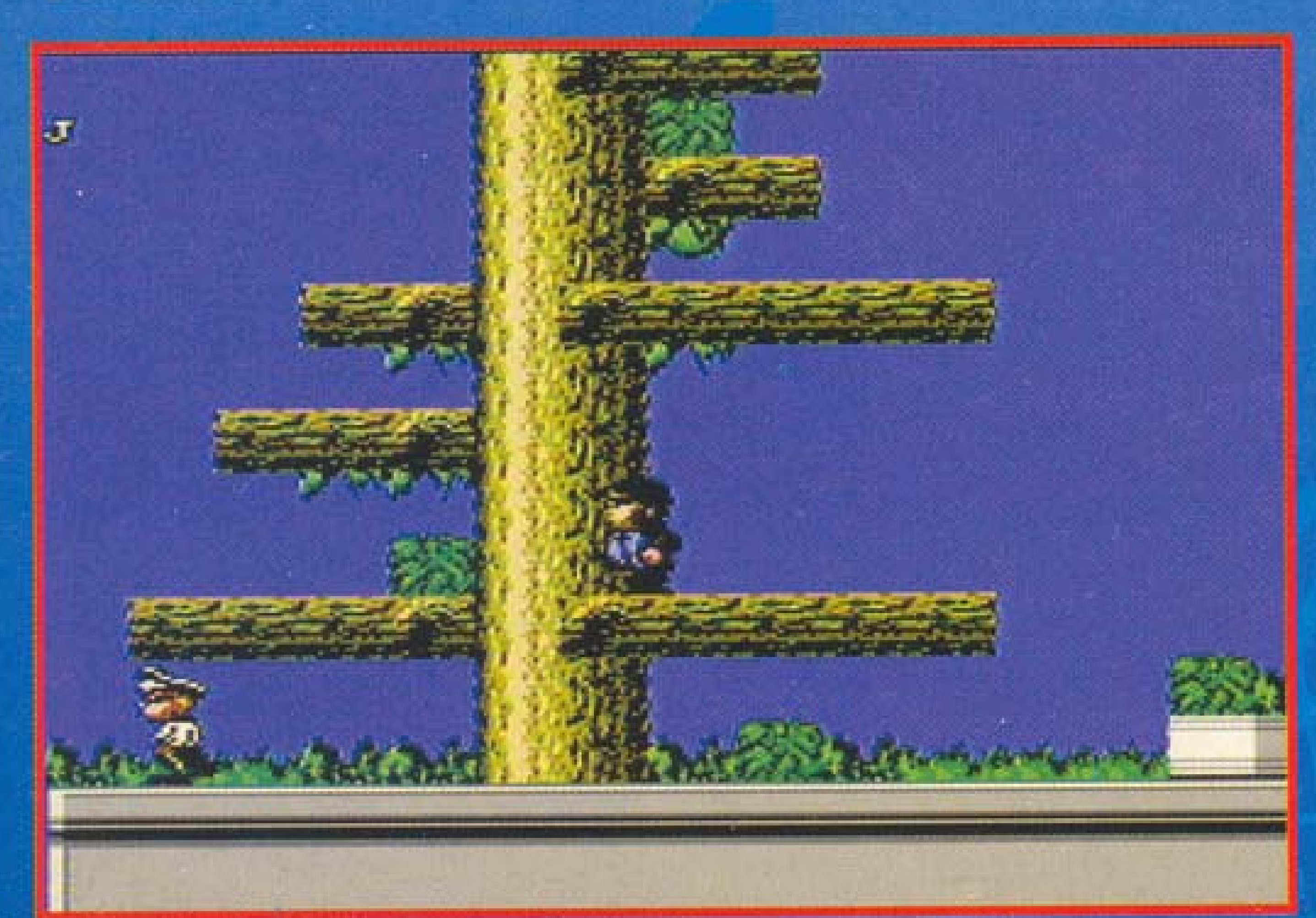
CAPITULO I
LA ESCALERA AL CIELO

A pesar de la similitud con el título de la canción de Led Zeppelin, sólo tiene en común con ella que en este nivel se trata de ir continuamente subiendo hasta llegar a lo más alto, incluso a las nubes.
La acción se desarrolla en unos grandes almacenes que han sufrido serios desperfectos. Para empezar, la primera planta está medio derrumbada y es muy fácil caerse de ella al suelo con lo que se pierde todo el camino recorrido hasta ese momento. Por suerte, Jake y Elwood son un par de tipos duros y no van a perder una vida a pesar de caer en el suelo.

Al subir llegaremos a unas plataformas a modo de ascensores que son el único modo de ascender. El problema es que si permanecemos un tiempo excesivo subidos en ellas, se romperán y caeremos al suelo. Para solucionar el problema hay que hacer lo siguiente: se sube en los ascensores y no paras de saltar continuamente de esta forma el tiempo que estas sobre las plataformas es menor y tardan más en destruirse.
Luego hay que ir a la derecha para aterrizar en un 'pequeño' charco (véase el mapa). Nada más caer nos espera una simpática serpiente de mar que se dejará cabalgar si caemos justo encima de ella. De lo contrario nos restará energía.



Después hay que superar a uno de esos polis con pistola y gatillo rápido, dejamos el agua y volvemos a los ascensores.
La salida está a la derecha pero la única forma de alcanzarla es ir a la izquierda, subir a lo alto del árbol e ir saltando de nube en nube.



LOS ENEMIGOS (I)

Aunque los Blues Brothers sean unos tipos simpaticones, en este juego van a tener unos pocos enemigos que se encargarán de ponerles las cosas algo difíciles. Estos son:

PERRO LOCO



Tiene muy mala idea y va directo a morderte tus pantalones. Lo bueno que tiene es que una vez que saltas sobre el le puedes dirigir hacia donde quieras con las teclas de movimiento normales.

DIENTES LARGOS



Los tiene así de pura hambre. Así que será mejor que no te acerques a él, a menos claro esta que quieras servirle de aperitivo...

CHARLIE



Es uno de los enemigos más peligrosos del juego. Aparece en varios escenarios y tiene el gatillo muy rápido. Debes saltar según te dispare, pues sino perderás una vida de un tirón.

QUIET ROT



Un policía antidisturbios que hace un uso espléndido de su cachiporra. Procura no ponerte a su alcance o pagarás cara tu audacia.

HORACIO



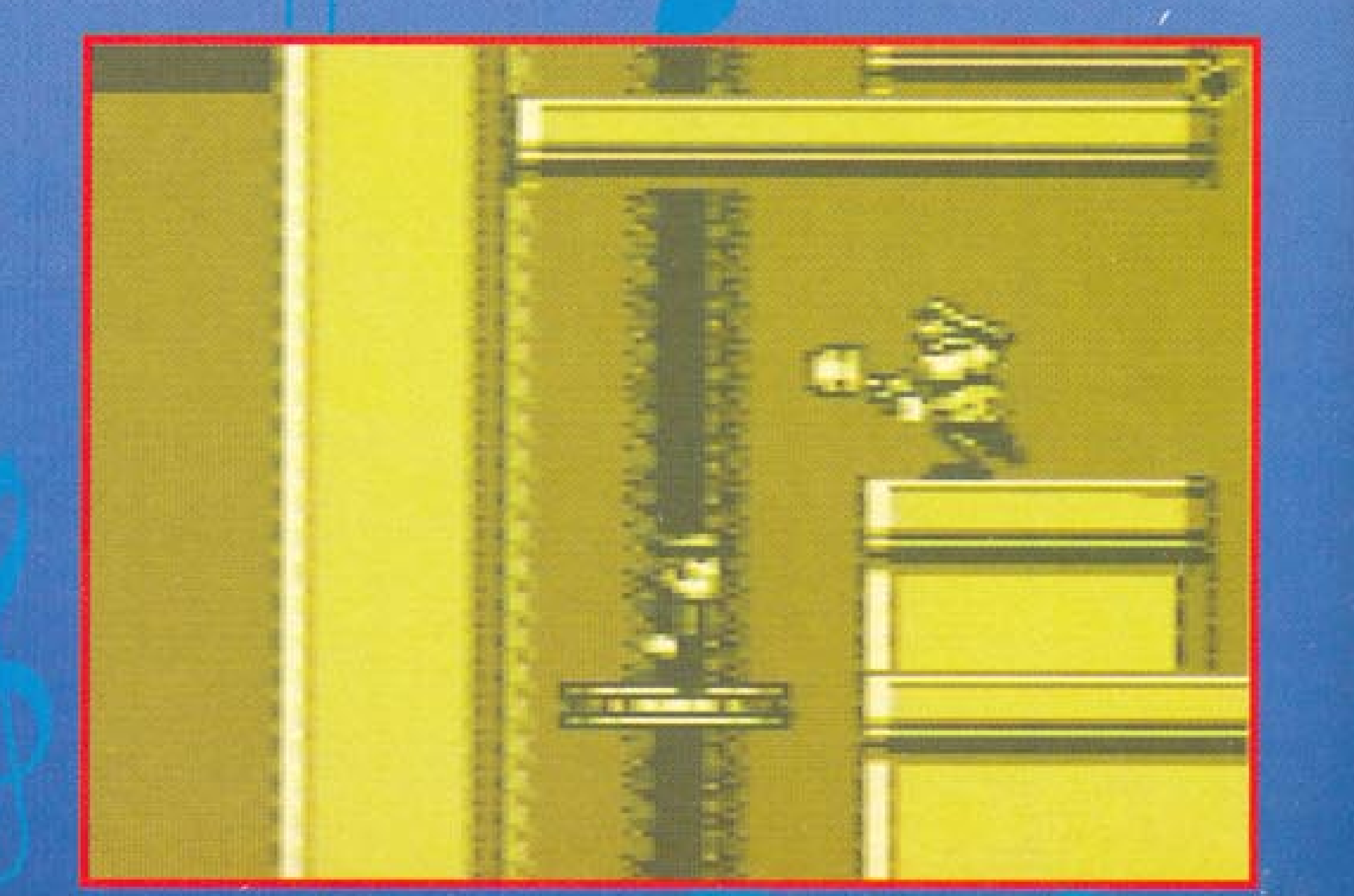
Cuando se asusta pone huevos. Si eres un poco rápido y tienes algún enemigo a tu alcance pégale una patada a los huevos que pone Horacio. Te desharás de tus enemigos con facilidad utilizando esta técnica.



CAPITULO 2
EL ALMACEN

Después de los grandes almacenes, esta fase va a suponer un cambio en el nivel de dificultad bastante considerable. Primero se sube evitando los contínuos bombardeos con huevos, luego el único camino posible es ir a través de algo grande que se supone es un refrigerador gigante (esta parte es de bajada). ¡Tachán! Entran en escena los perros rabiosos y nuestro pellejo se deprecia momentaneamente a menos que uno tenga buenos reflejos.
Los guisantes congelados tratan de que nos unamos al menú como plato principal.

Así que tras superar el frigorífico hay que volver a subir por un tubo muy estrecho. De nuevo se vuelve a bajar esquivando a montones de enemigos.
La recompensa por salir vivo es ir derechito a la cárcel.



LOS ENEMIGOS (II)

MONSTRUO SALTARIN



Su nombre ya lo dice todo. Se encuentra en las cloacas. Procura no dejar de mantener una distancia prudencial con estos bichejos raros.

SERPIENTE



Sus dientes afilados te pueden hacer papilla, pero cuando te montas sobre ella descubrirás que es casi tan manejable como un dócil potrillo.

MONSTRUO GUERRERO



¡Pero mira que es feo el bicho este, oye! Y no sólo eso, sino que además tiene un carácter de lo más difícil. Cuidado con las armas que arroja.

HIPOTIBURON



Dicen que en las alcantarillas de Nueva York hay tiburones. No se si será cierto o no. Lo que si es cierto es que este tiburón te espera en la red de alcantarillas con nada sanas intenciones.

BOMBARDERO VOLANTE



Revolotea por las azoteas de los edificios y los espacios abiertos. Si te descuidas te arrojará un huevo en toda la cabeza. Ya sabes, primero lo esquivas y luego le pegas un patadón para cargarte los enemigos que tengas cerca en ese momento.



CAPITULO 3
EL ROCK DE LA CARCEL

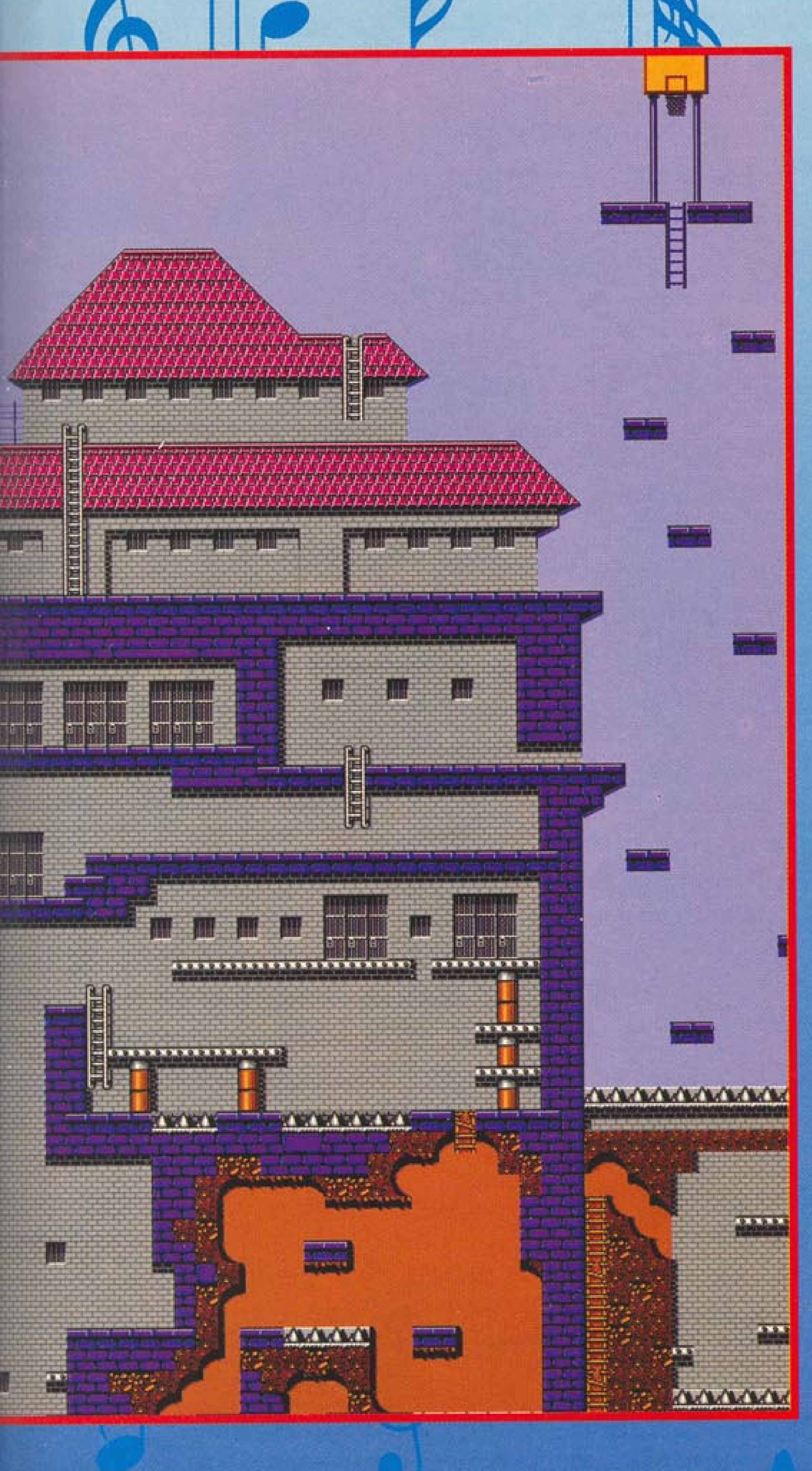
¡A guam ba buluba balam bambú! ¡Mira que volver a la cárcel! Bueno, un fallo lo tiene cualquiera y nuestros granujas a todo ritmo (así se llamaba la película, por cierto) con las prisas de la huida han ido a parar de nuevo a la prisión de la ciudad.

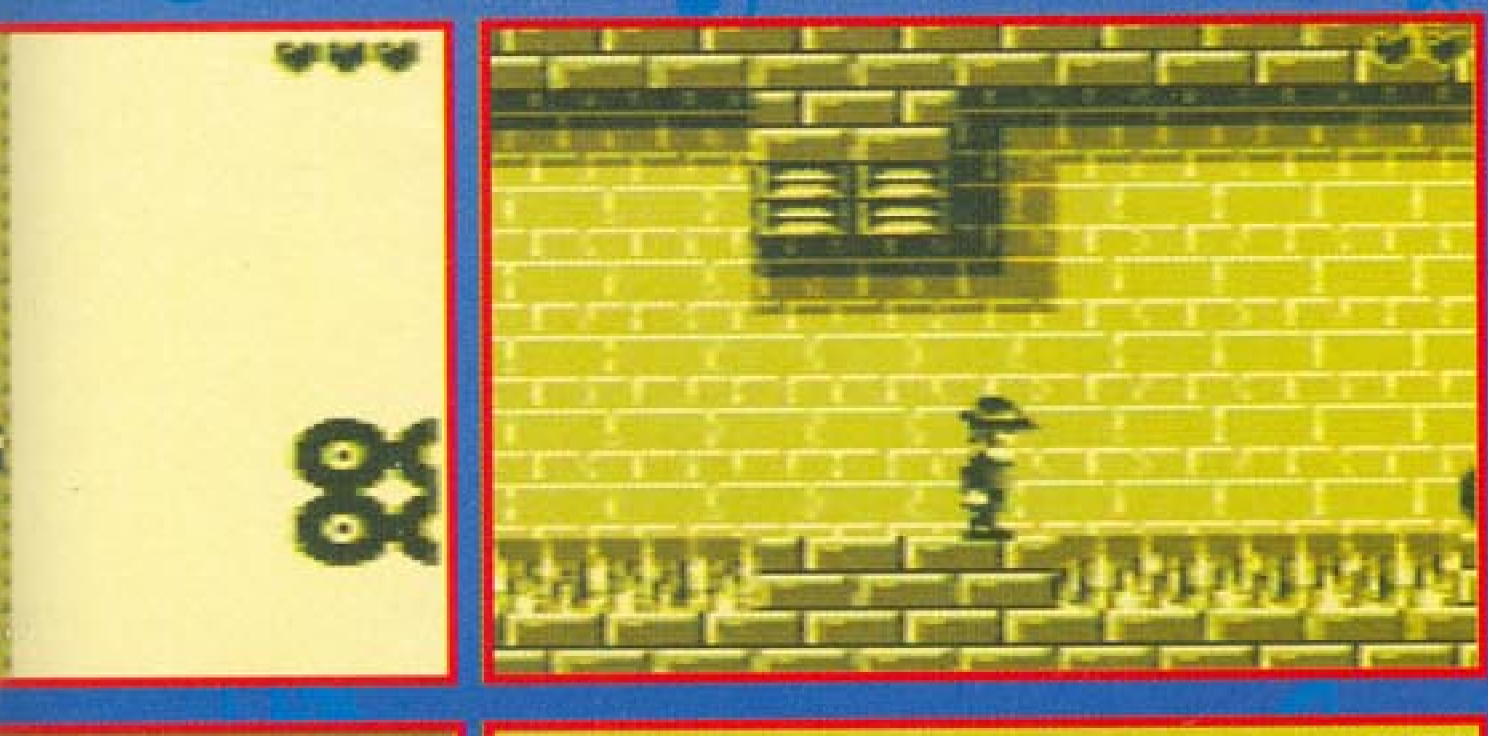
Es uno de los escenarios más 'chungos' con diferencia, ya que en él se dan cita los enemigos más peligrosos.

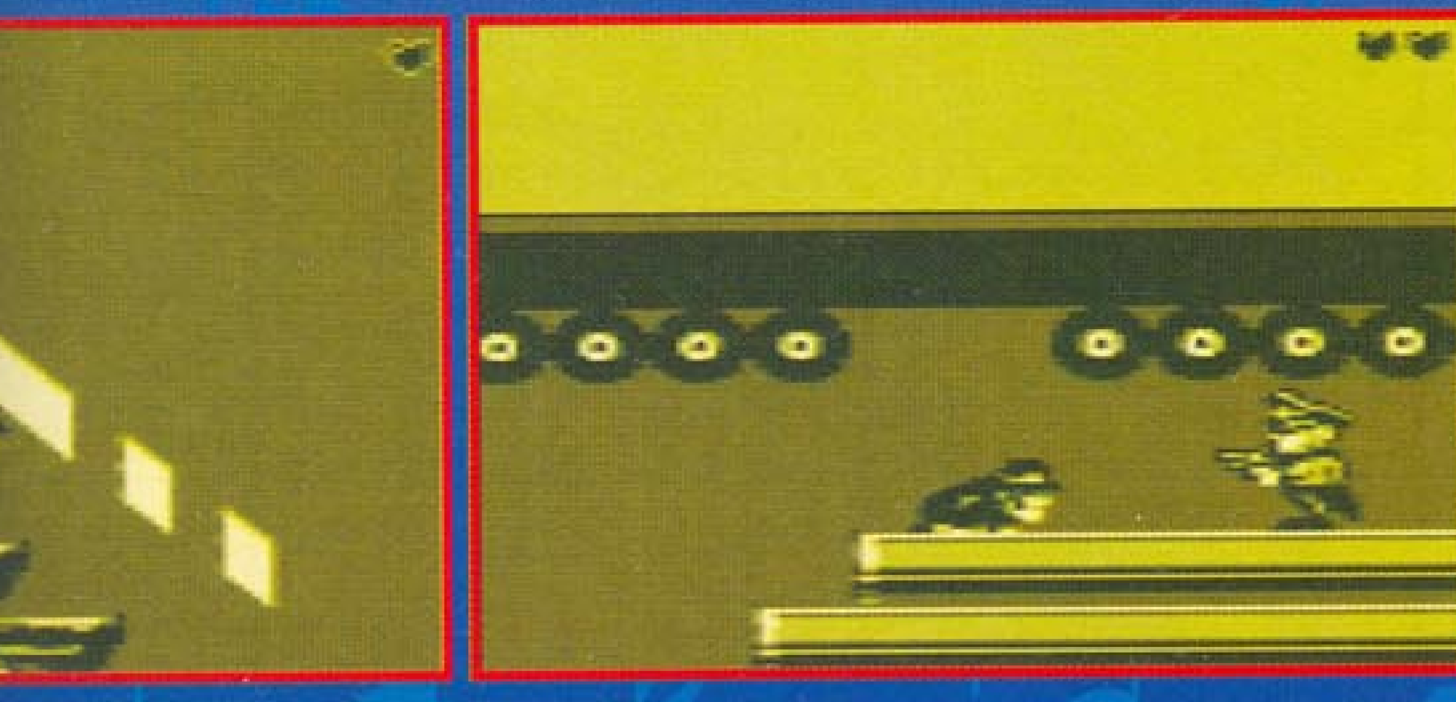
Los policías antidisturbios cargando contra todo lo que se mueve (o sea, nosotros), los malditos perros de presa que andan locos detrás de nuestros pantalones de pinzas de color azul y horacio y su familia por todas partes (las arañas gigantes), que nos esperan en el techo con cierta impaciencia.

El caso es que hay que fugarse y, aunque la prisión sólo tiene un camino correcto, su forma laberíntica puede contribuir a despistarnos así que lo mejor será que no perdáis de vista el mapa.

La salida está abajo a la derecha y la única forma de huir de la cárcel es a través de las alcantarillas así que estar preparados (y vuestros delicados olfatos sobre todo, también) a encontraros con lo peor, por que visto lo visto hasta ahora, nada bueno cabe esperar...







INDICADORES

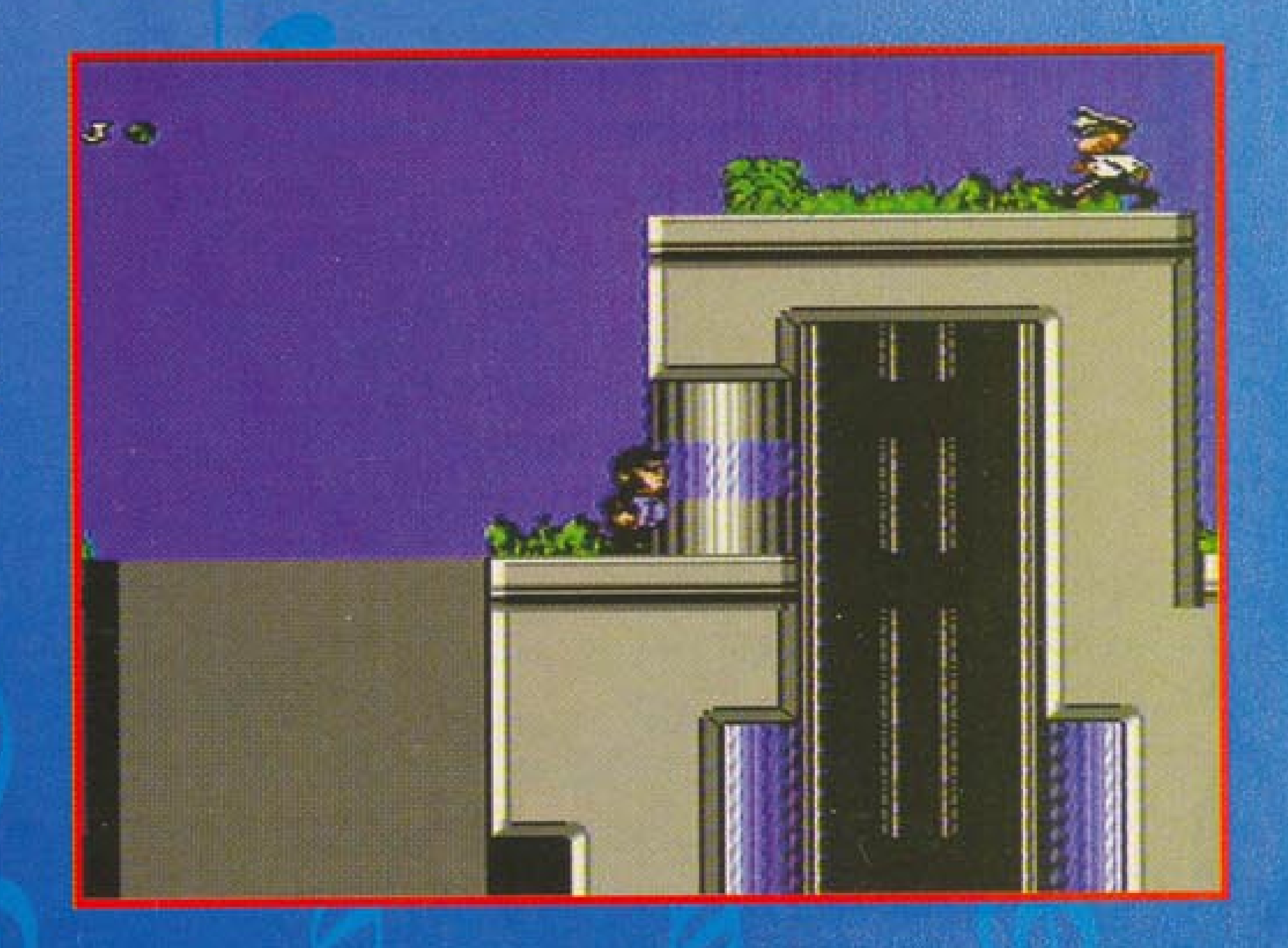
Jake y Elwood siempre han tenido una salud de hierro, pero con tanta acción no está de más vigilarla de vez en cuando. Los indicadores de vida/energía son:



Iniciales
Para saber quién es quién. "J" para Jake y "E" para Elwood. Mira que no reconocer a los Blues Brothers a estas alturas...

Vidas
Son el número de corazones que hay a la izquierda de la pantalla.

Burbujas de energía
Representan la energía. Al comenzar el juego tendremos 3 y a medida que avanzas se pueden recoger hasta un total de 5.
Cuando pierdes todas las burbujas los corazones disminuyen en uno. Las burbujas y los corazones se alternan en la pantalla secuencialmente para poder verlos a los dos.
Lo normal es que cuando tocas a algún enemigo pierdas una burbuja, y así sucesivamente hasta que pierdes una vida. Sin embargo, hay determinadas acciones que te pueden hacer perder una vida de un tirón, como recibir un balazo del poli, etc.





CAPITULO 4
EL MUNDO SUBTERRANEO

Tiene estructura laberíntica y lo normal es que periódicamente el camino principal se bifurque en dos secundarios, pero eso no debe liarnos porque al cabo de un rato los caminos se vuelven a juntar.
Lo malo de este nivel es que hay que extremar el cuidado con las caídas y medir, sobre todo, los saltos. La forma del mapa está diseñada con pequeñas aberturas que conectan una parte del mapa con las zonas anteriores de forma que si cometemos el error de caer en alguno de ellos nos veremos obligados a tener que recorrer una zona que ya hubiéramos superado con anterioridad.
En estos parajes inhóspitos no hay resquicio alguno de cualquier criatura humana (dícese polis con pistola y los antidisturbio de la cachiporra), tan sólo nosotros y por necesidad nos atrevemos a adentrarnos en lo desconocido.
Por desgracia no estamos solos. Entran en escena los monstruos saltarines y los monstruitos guerreros.
Para colmo de males los cocodrilos han venido de las alcantarillas de Nueva York a las de esta ciudad para conocer a los Blues Brothers en persona y, si puede ser, zamparselos de aperitivo.
Si salimos vivos de esta, se hará la luz y acaberemos en un edificio muy particular.

LOS ITEMS

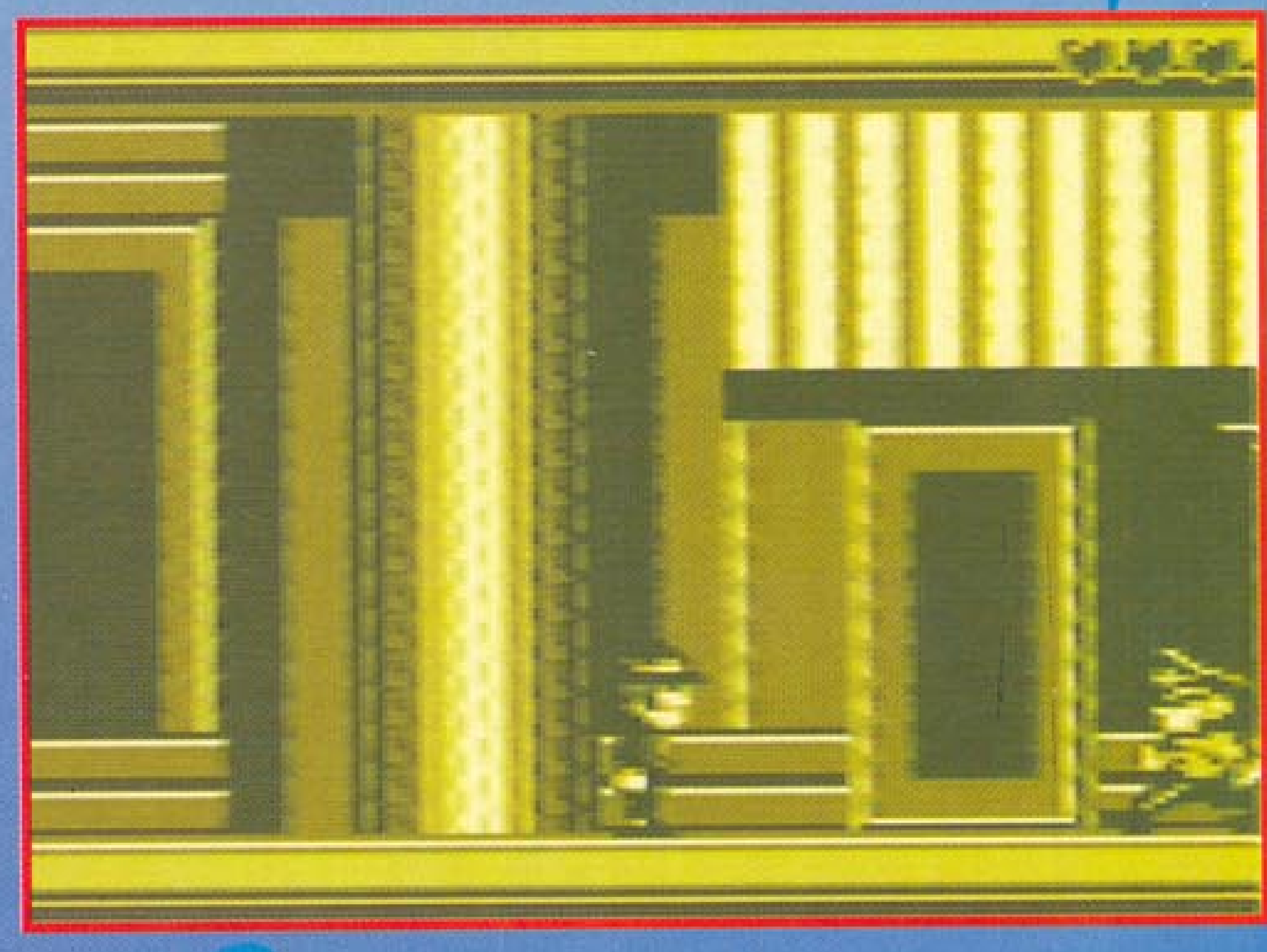
Para subir la energía, nuestros colegas los 'Blues Brothers' pueden conseguir algunos objetos que mejorarán sus condiciones.



Notas musicales
La música eleva el ánimo a los 'Blues Brothers' y también su energía en una unidad.



Corazones
No hay tantos en el mapa como sería deseable, pero por lo menos hay unos cuantos. Añaden una vida más.



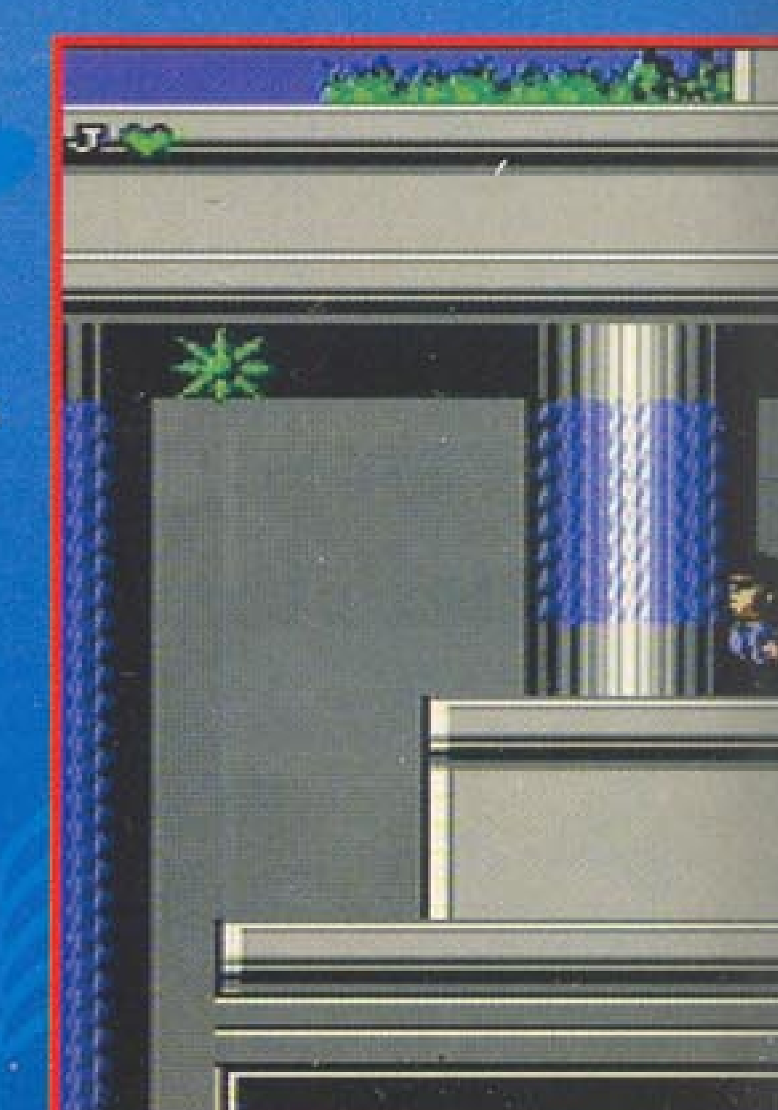




CAPITULO 5
EXPERTOS EN DEMOLICION

Es el último nivel y quizás el más difícil. Se trata, al igual que el nivel 1 de ir subiendo continuamente y recorriendo todo el mapa.
Al estar en un edificio a cielo abierto, seremos bombardeados contínuamente por las dichosas aves que lanzan huevos.
Nuestros amigos, los policías antidisturbios, conscientes de lo cerca que estamos de acabar la aventura y llegar al auditorio, cargan contra nosotros con toda la mala idea posible, así que hay que andarse con cuidado, saltar a otro nivel y lanzarles cuantos huevos tengamos a nuestro alcance.

La única forma de subir es utilizar los ascensores descritos en el nivel 1, que se destruyen al estar subidos sobre ellos demasiado tiempo.
La táctica para avanzar es fácil y ya se ha dicho, además, a estas alturas ya debéis de andar hechos todo unos jugones del 'Blues Brothers'.
Como todo lo que sube tiene que bajar, tú también tendrás que alcanzar de nuevo el suelo. Ojo con la bajada.







EL FINAL

Sudorosos, cansados y exhaustos, Jake y Elwood llegan al escenario donde su multitud de fans les están esperando. No van ha defraudar, adrenalina miles de watios de sonido y marcha a tope. ¡Larga vida a los Blues Brothers y al Rock'n Roll!

M.L.G. "The Joker".

TRUCOS

Para conseguir la victoria final, sigue los siguientes consejos:

1. Si juegas a dos jugadores, la pantalla (como es lógico) sólo puede seguir a uno. Por ello lo más recomendable es que los dos vayan a la par para que ninguno de ellos corra peligro y no podamos socorrerlo al estar fuera de la pantalla.

2. Utiliza los huevos que lanza el Bombardero Volante para eliminar a tus enemigos. Espera a que caigan, esquivalos y pégales una patada para arrojarlos contra tus adversarios.

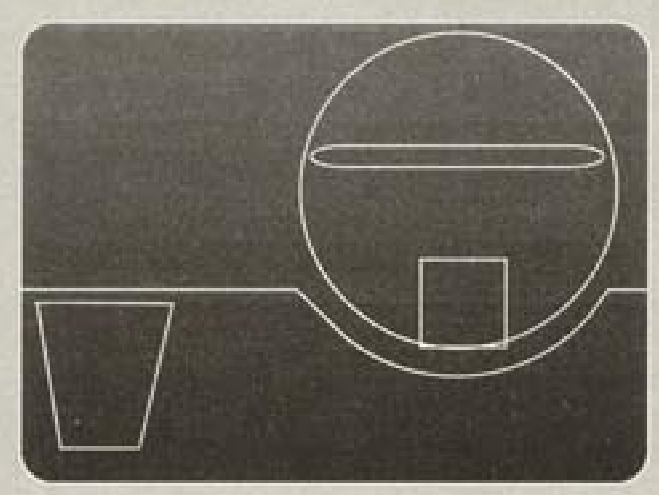
3. Para saltar con mayor longitud pulsa los dos botones a la vez, de esta sencilla forma podrás coger carrerilla y obtener así un salto más largo.

4. Si te montas encima de un animal, avanzarás con menos dificultades, pero si no aterrizas justo en su lomo te restará energía.

5. El enemigo más peligroso es el poli de gatillo rápido, pues cuando te ve te pega un balazo rápidamente. Lo mejor es no ponerse a su alcance y estar a una altura diferente .

6. Se puede cabalgar sobre los perros y serpientes, pero mientras que la serpiente no es demasiado agresiva, los perros van directos a tus pantalones. Para abandonarlos, sólo hay que pulsar el botón A.

MEGA DRIVE



Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: ELECTRONIC ARTS.
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1

SEGA MEGA DRIVE

Risky Woods...

BY ZEUS SOFT AND ELECTRONIC ARTS

ELECTRONIC ARTS

En los anales de los tiempos, donde se es incapaz de diferenciar la ficción de la realidad, se cuenta la historia de Roham, un joven guerrero que se enfrentó victorioso contra las fuerzas del mal y consiguió alcanzar la sabiduría. Cuando los ancianos frailes eran los guardianes del saber de la época, el maligno Draxxos sumió a la tierra en la oscuridad y el infortunio, al hechizarlos y dejarlos petrificados para siempre...

¿Para siempre? ¡Sí! ¡A menos que Roham y tú consigáis romper el hechizo de Draxxos! Calma, calma, es lógico que quieras más información, no va a ser una tarea fácil. Son ocho extensos niveles los que habrá que superar, con feroces guardianes de final de fase y montones de peligrosas criaturas demoniacas.
Los frailes se encuentran petrificados a lo largo del recorrido que deberás superar para llegar al mismísimo Draxxos. No te impacientes. No será fácil.
Antes de iniciar tu recorrido tendrás que aprender unas cuantas lecciones sobre el mundo en el que estás, las armas que vas a poder utilizar, las criaturas que te encontrarás, las pociones, los items, los cofres, sacos y tesoros, los porteros, la forma de librarse de los guardianes, etc.
'Risky Woods' se compone de 7 escenarios totalmente

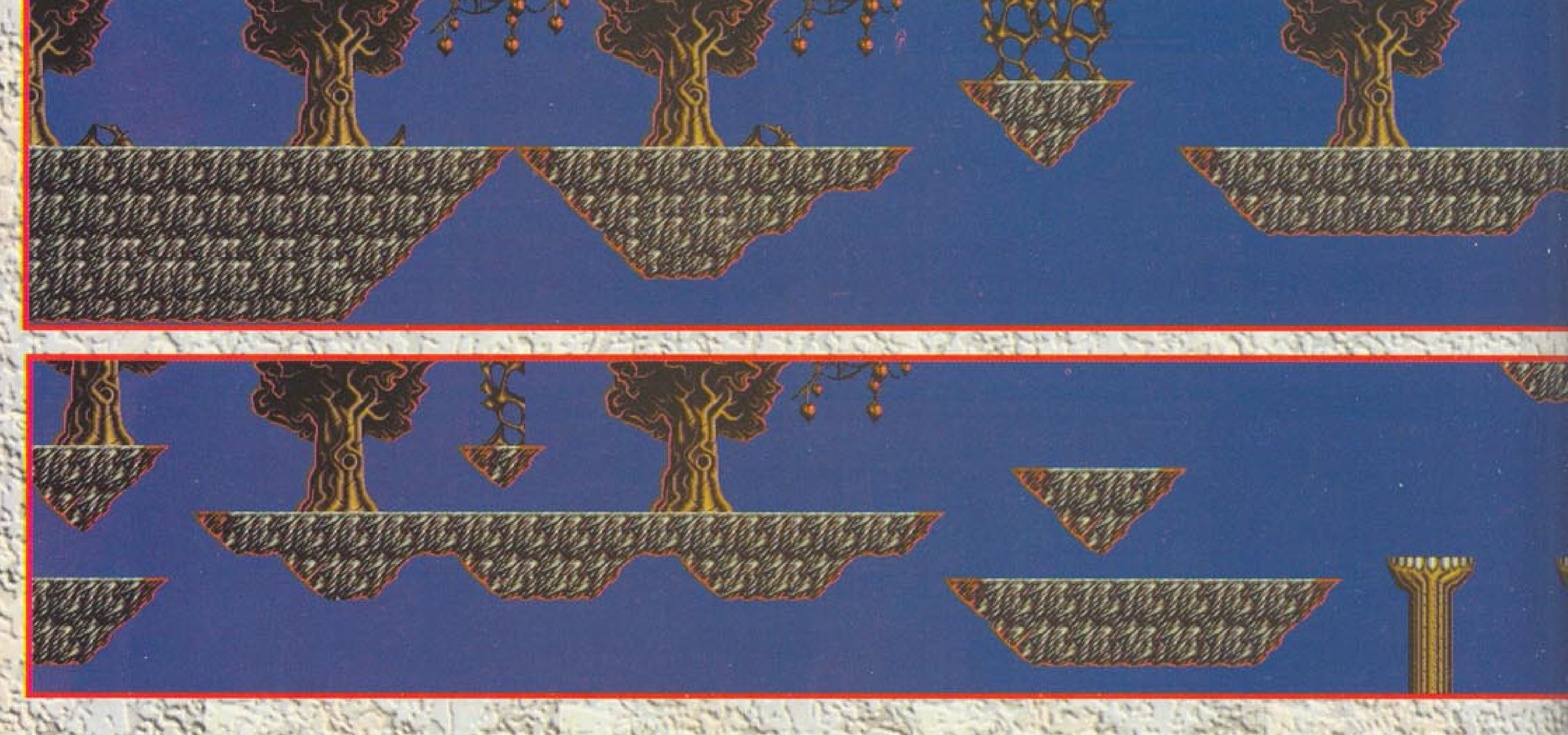
RISKY WOODS

EN BUSCA DE LA SABIDURIA

EL MAPA

diferentes entre si y con un espíritu distinto. Al comenzar cada escenario o cada subfase, el juego nos muestra un mapa en el que aparece nuestro personaje a tamaño reducido, con la posición relativa que ocupamos dentro del mapa general.
No os desmoralicéis si véis que todavía queda un largo trecho por recorrer.



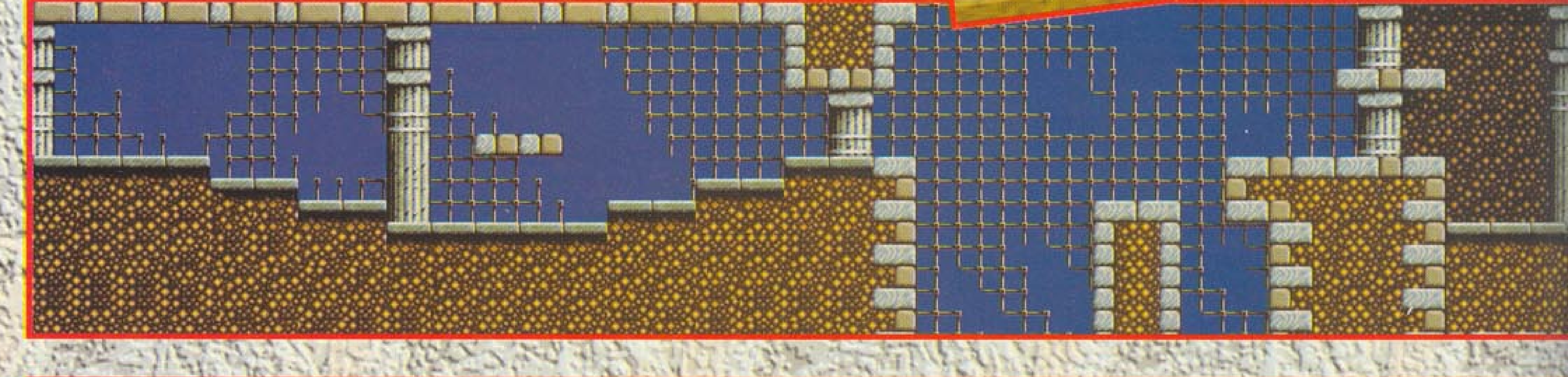


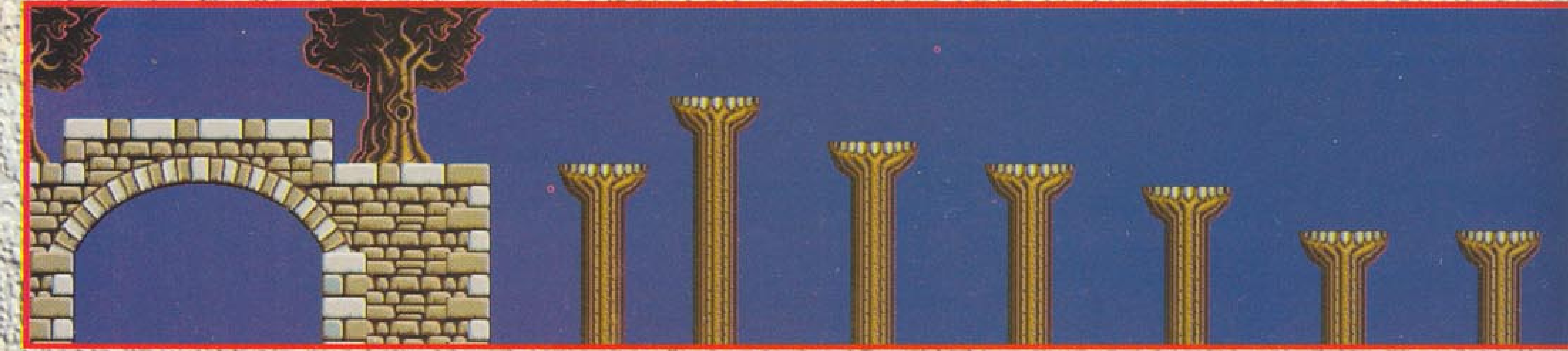
Lo dicho, ocho fases de scroll en dos planos, de unas 20 pantallas aproximadamente cada fase, más otras 4 fases que corresponden a los monstruos de final de fase de otras 4 pantallas cada una.

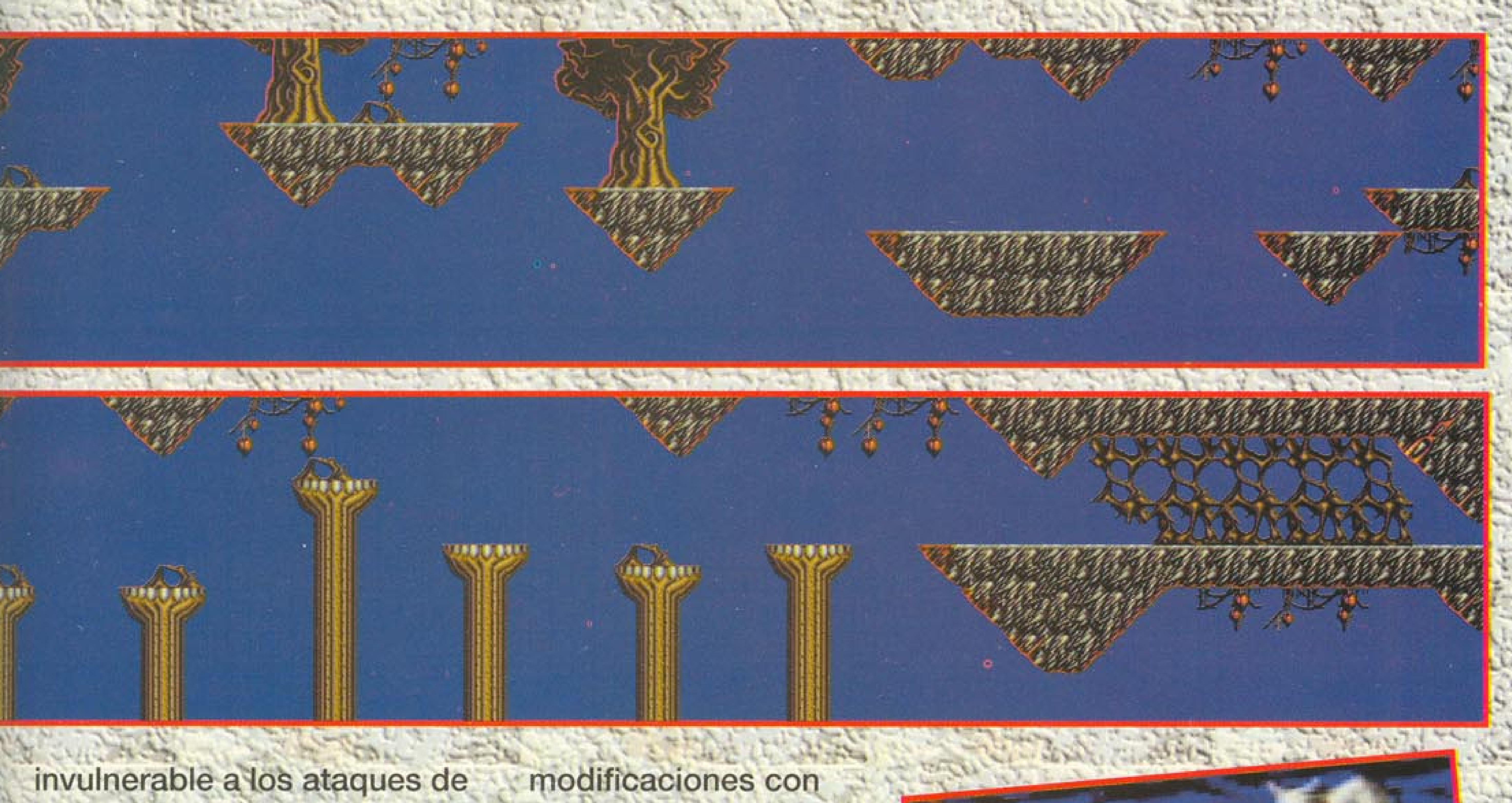
LAS ARMADURAS

Roham es un tipo duro pero sus enemigos lo son aún más. Por eso, no está de más que le proporcionemos alguna ayuda adicional.
Al matar a nuestros enemigos, desprenden algo parecido a monedas (que en las instrucciones del juego figuran como mallas).
Cuantas más mallas recojas, mayor será tu poder y tu protección. Al conseguir un número determinado de mallas aparece una armadura que recubre a Roham y le protege.

- **Armadura de PLATA**: se consigue al recoger 33 mallas. Te protege parcialmente.
- **Armadura de ORO**: se consigue al recoger otras 67 mallas y te hace prácticamente





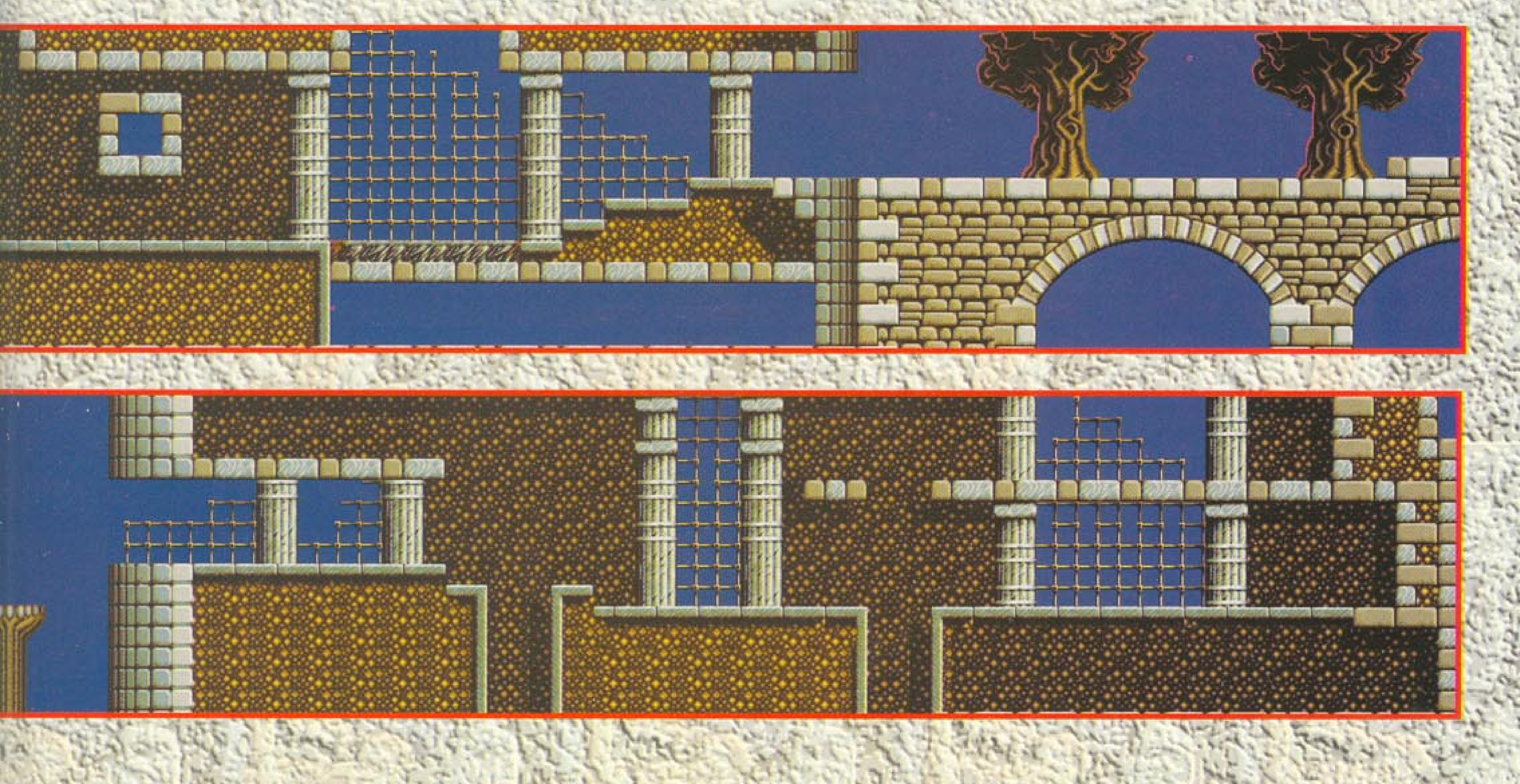


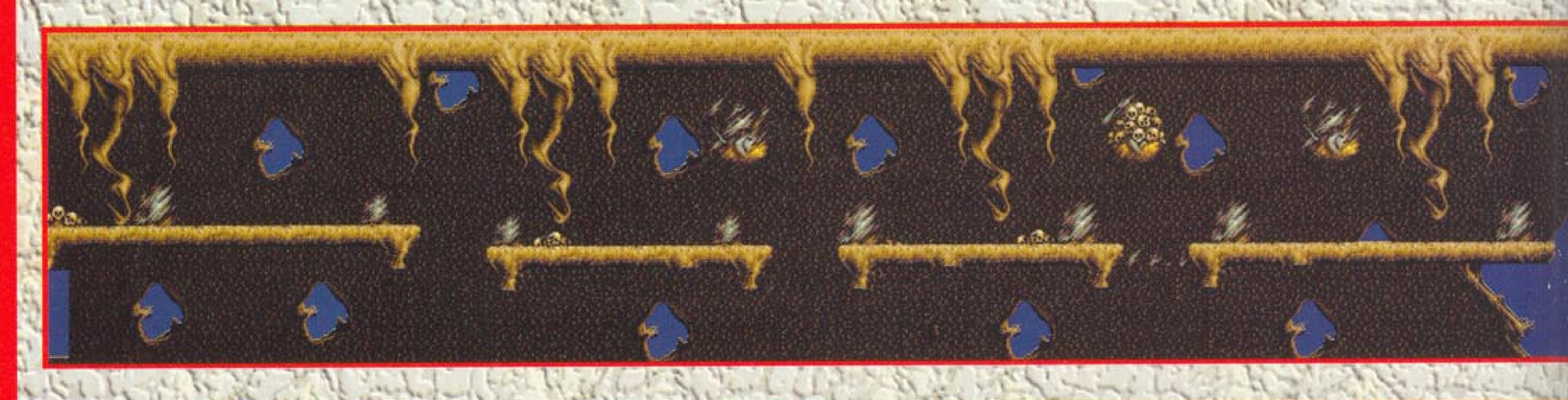
invulnerable a los ataques de tus enemigos, exceptuando las caidas en agujeros, pinchos o el fuego.

LAS LLAVES DE SONIDO Y LOS PORTEROS

En la versión de Mega Drive del Risky Woods se han introducido algunas modificaciones con respecto a la versión de PC y Amiga. Una de estas modificaciones ha sido la inclusión de llaves de sonido y porteros que aparecen cada cierto tiempo impidiéndonos continuar. El sistema es el siguiente:

- Cada cierto tiempo

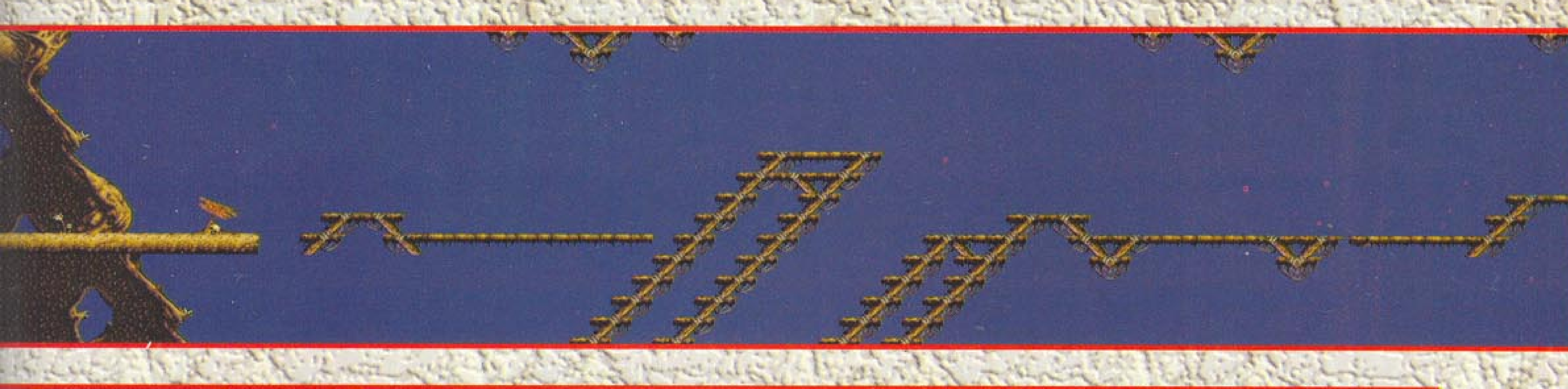






aparecen llaves con forma circular y una cruz en su interior, debes recogerlas.
✍ Luego, más adelante, tarde o temprano te encontrarás con un portero guardián que os cerrará el paso.
✍ Para reventar la puerta y al guardián, primero hay que introducir la llave de sonido en su cerrojo. Esto se hace pulsando el botón de 'entonar cánticos'.
Después, una vez que la llave está dentro, se vuelve a pulsar el botón de entonar cánticos y el portero entona la canción que abre la puerta. Al tiempo que suenan las notas aparecen las flechas de dirección que corresponden con la dirección de nuestro mando que debemos pulsar. Lo que se debe hacer, es algo similar a un juego de mesa llamado 'Simón', o sea, repetir la canción a base de pulsar las distintas direcciones. Si







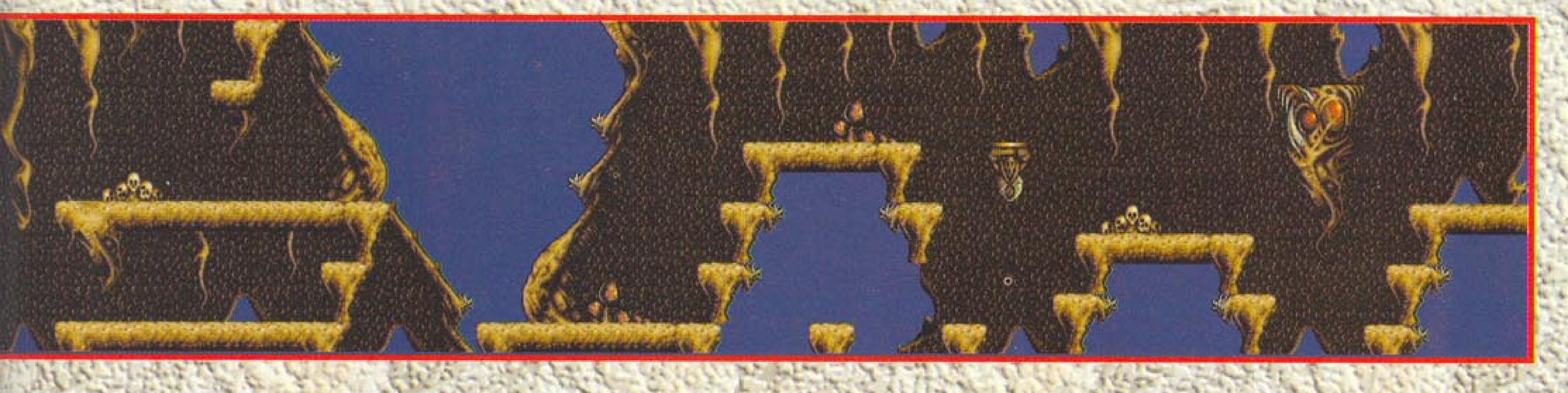
conseguimos entonar el cántico de forma correcta, el guardián y la puerta reventarán a la vez, desprendiendo montones de tesoros, entre ellos, algún arma.



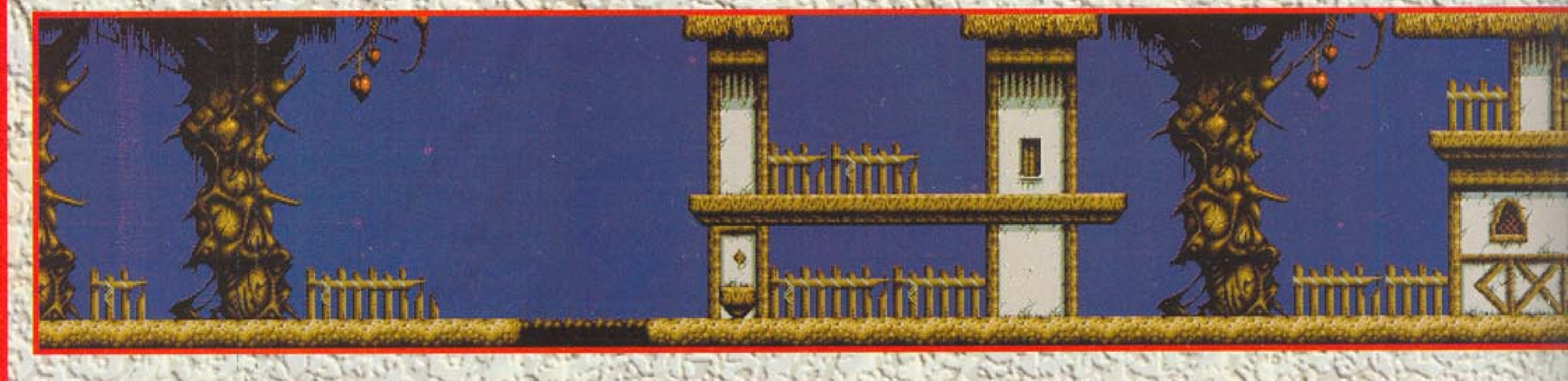


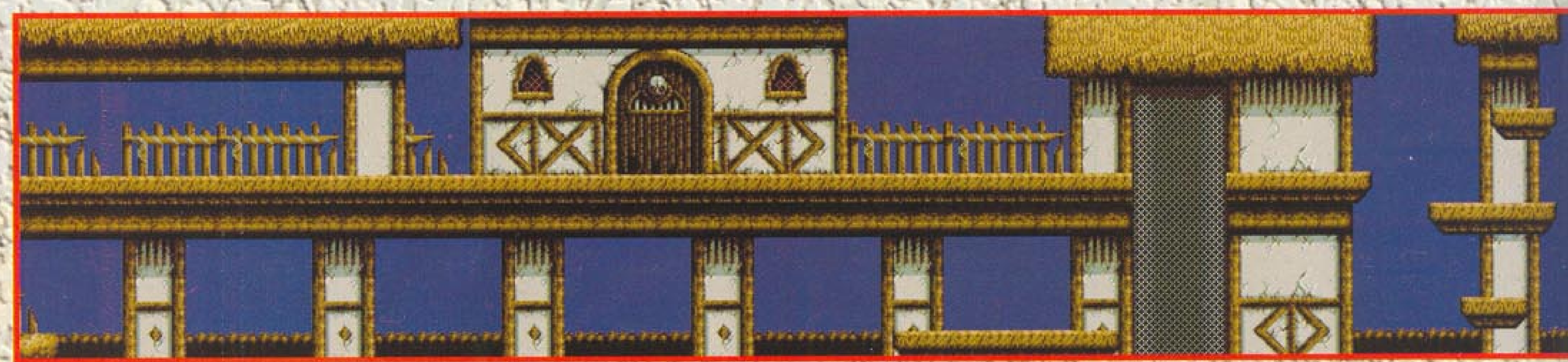
LAS ARMAS

En condiciones normales, Roham dispone de provisión ilimitada de cuchillos que utiliza contra sus enemigos. Aunque el cuchillo es un arma bastante eficaz, existen otras varias que en ocasiones pueden resultar más útiles. Estas son:











HACHA. Su efecto es bastante espectacular, primero se lanzan hacia arriba para luego caer derechas sobre la cabeza de nuestros enemigos.

BOOMERANG. Tienen un efecto doble.
Cuando van, seccionan a los enemigos con sus bordes afilados, y a la vuelta eliminan a todo le que encuentran a su paso.

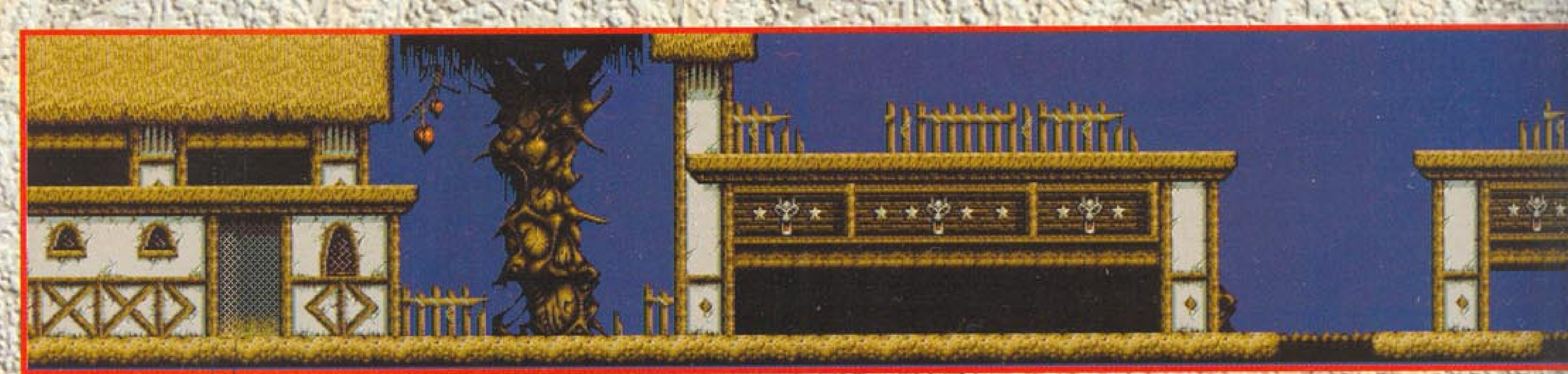
BOLAS DE FUEGO. Su trayectoria es rectilínea y vuelan a gran velocidad.

DAGA MAGICA. Son similares a los puñales convencionales pero su efecto es mucho más devastador.

LUCERO DEL ALBA. Consiste en un palo unido a una cadena que tiene una bola de pinchos en el otro extremo. Destroza al enemigo.

LAS POCIONES DORADAS. No se pueden considerar









exactamente como armas, pero tienen un efecto muy destructivo, además de reponer parcialmente tus energías.



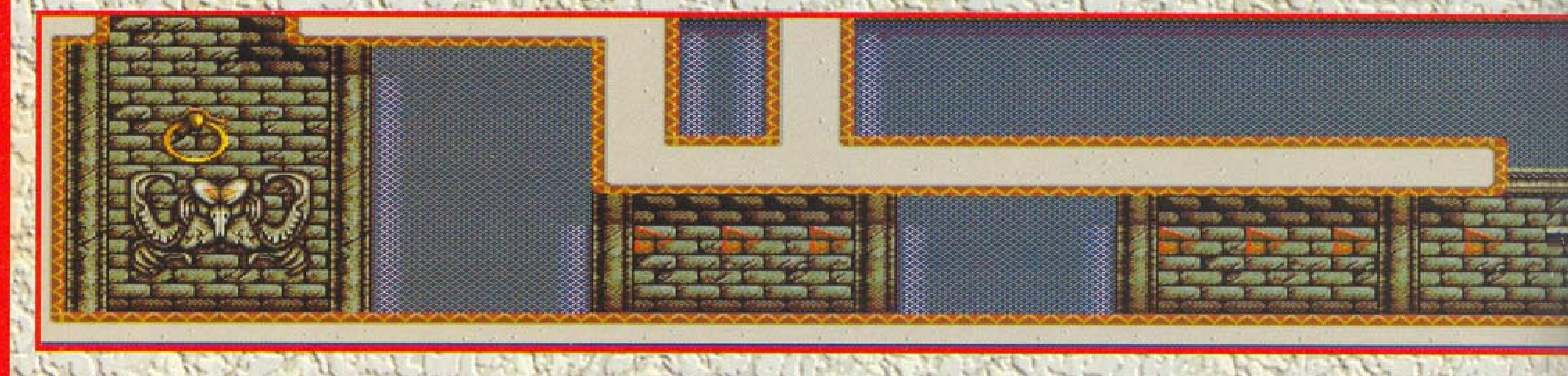


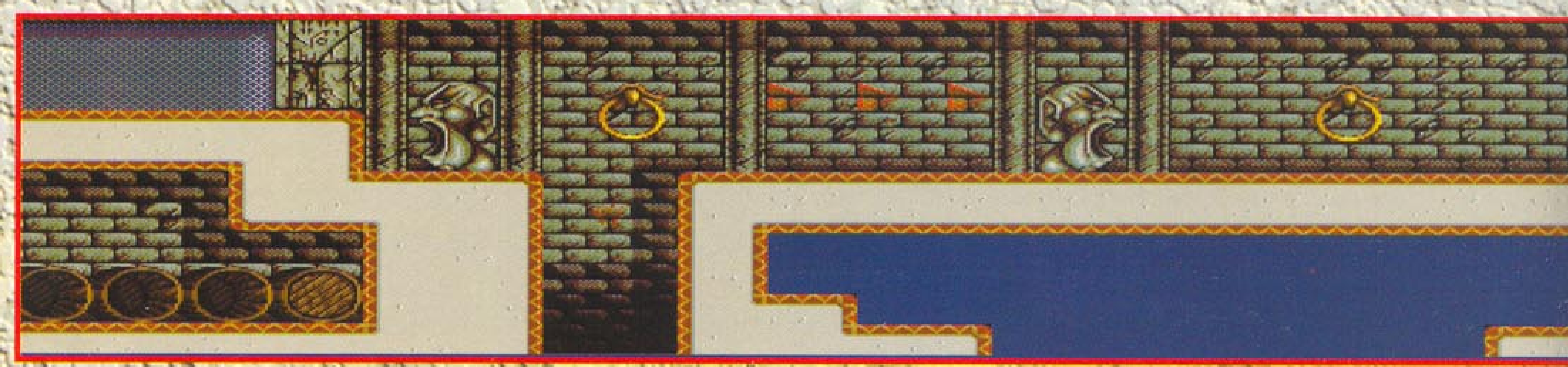
LOS COFRES Y SACOS

Se encuentran repartidos a lo largo del mapa de forma dispersa y abundante. Para abrirlos no hay más que ponerse cerca de ellos y comenzar a disparar a toda velocidad. Una vez abiertos, los cofres (o los sacos) descubren su precioso interior.









Variados objetos o 'items' pueden encontrarse dentro de ellos. Su función puede ser beneficiosa o maligna, o simplemente aumentar nuestro tanteo.

○ **ESTRELLA**. Inofensiva del todo. Vale 5.000 puntos para nuestro marcador.

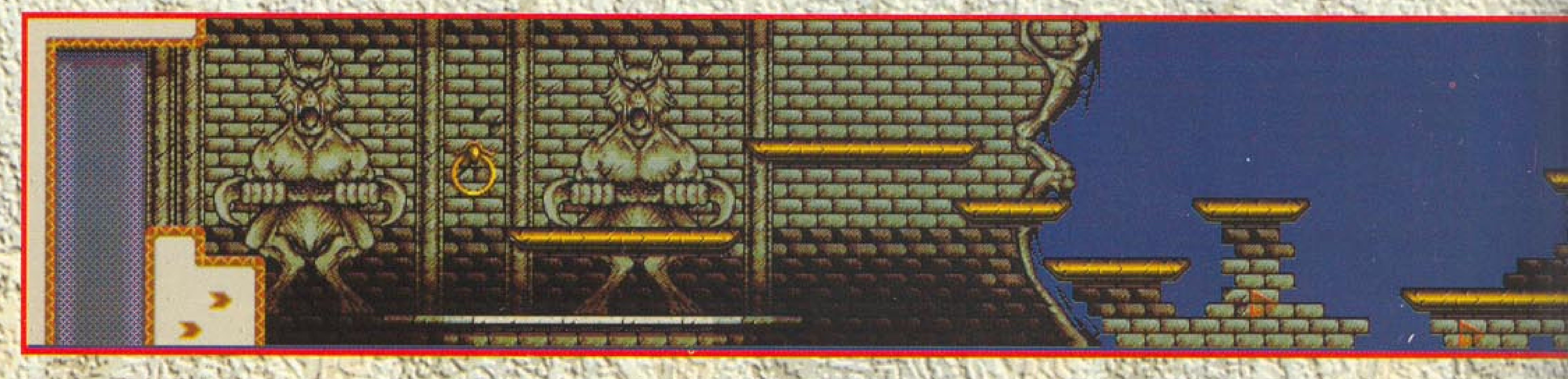
○ **PILA**. Para que te las pongas. Otros 5.000 puntos de bonus.

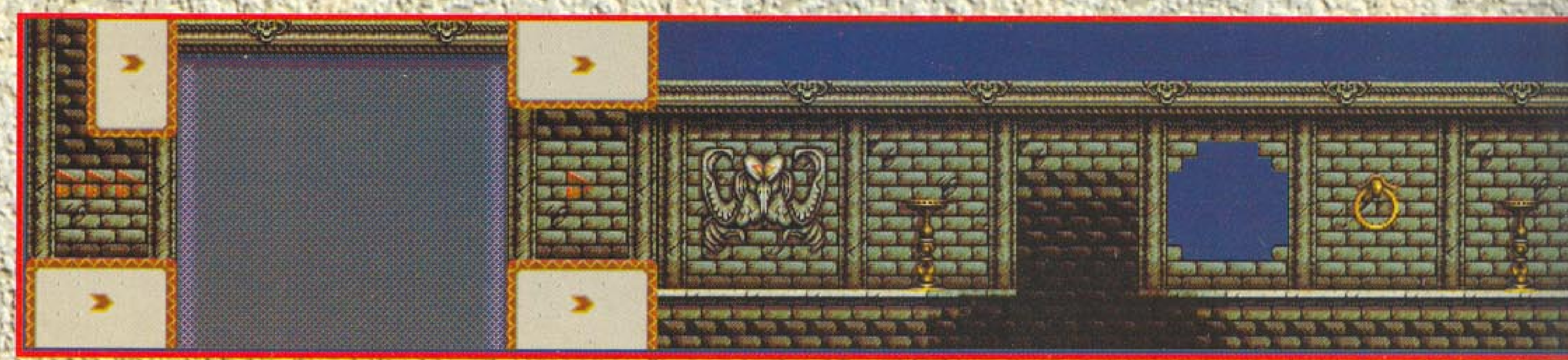
○ **CRUZ**. Son 10.000 puntos.

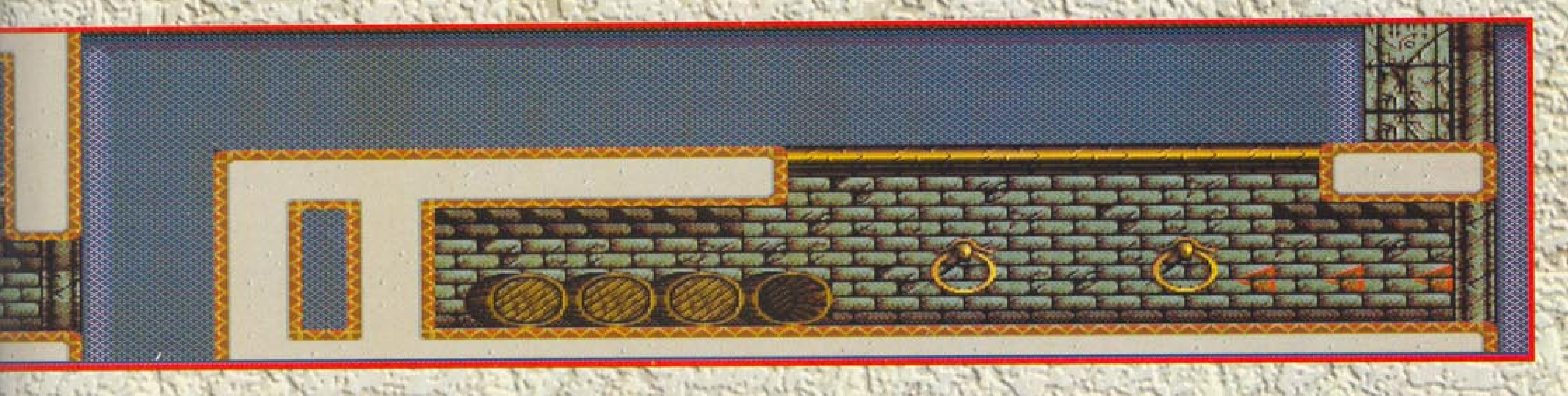
○ **FLECHA**. Efecto doble. O suma 10.000 puntos a tu cuenta corriente o te hace retroceder en el mapa.

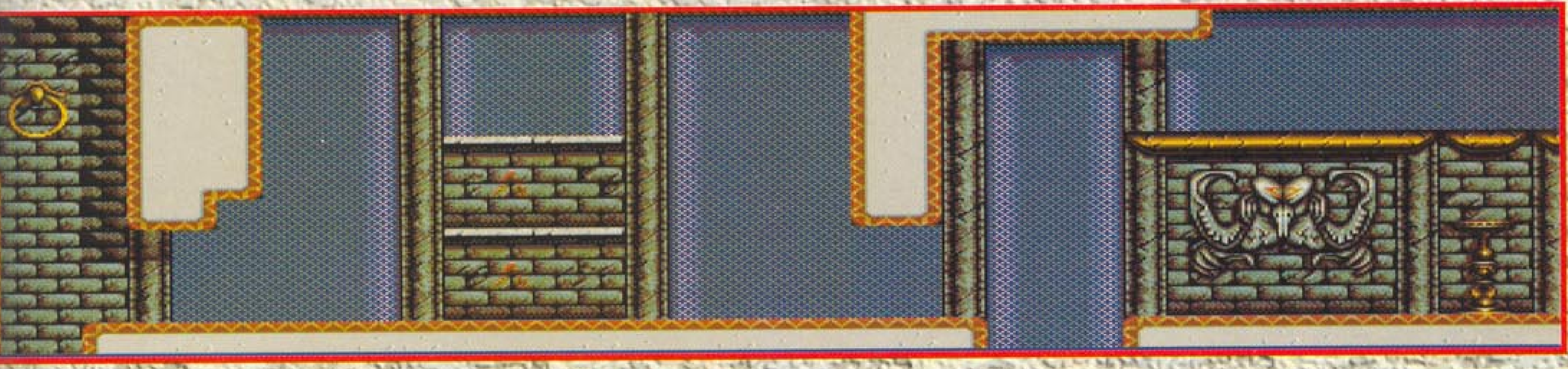
○ **MANZANA**. Igual que la flecha. O 10.000 puntos de bonus o te duerme momentáneamente al tiempo que recuperas tu energía pero ¡ojo!...









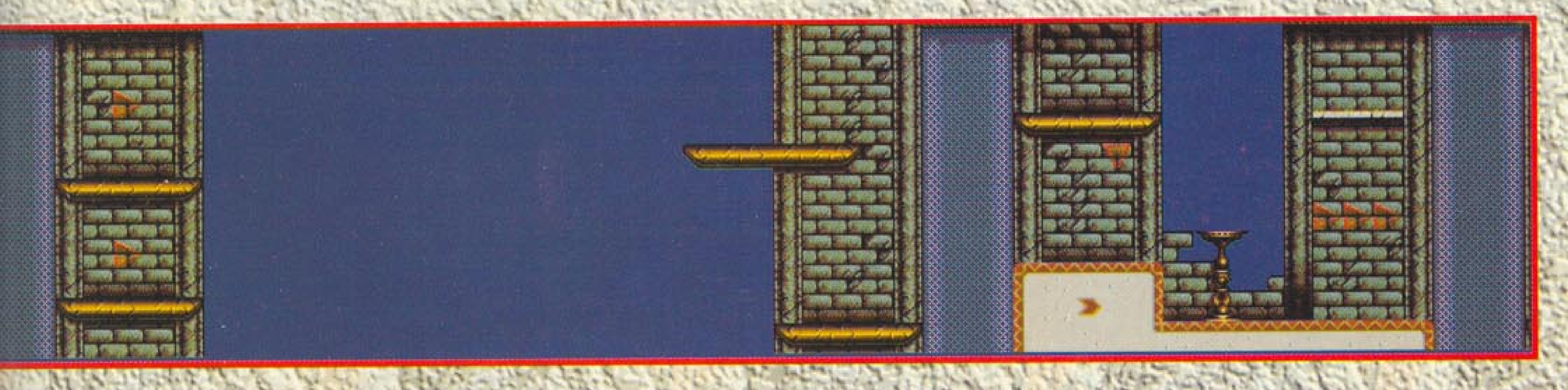


¡el tiempo corre mientras tanto!



○ **ANILLO**. Sólo aumenta tu marcador en 50.000 puntos.
○ **JOYA**. También vale otros 50.000 puntos.
○ **POCIMA**. Incrementa tu energía.
○ **RELAMPAGO**. Te proporciona inmunidad durante un tiempo limitado cuando vas a luchar contra los monstruos de fin de fase. Es extremádamente útil.







CORAZON. Restablece parcialmente tu energía.

GENIO DE FUEGO. Cuando recoges este 'item' una aureola de bolas de fuego comienza a rodearte. No te asustes. Su función es protegerte del ataque de tus enemigos.

RELOJ DE ARENA. Afortunadamente, también hay un objeto que incrementa el tiempo que tenemos para acabar cada fase que, dicho sea de paso, es bastante justito. Un minuto más para intentar la aventura..

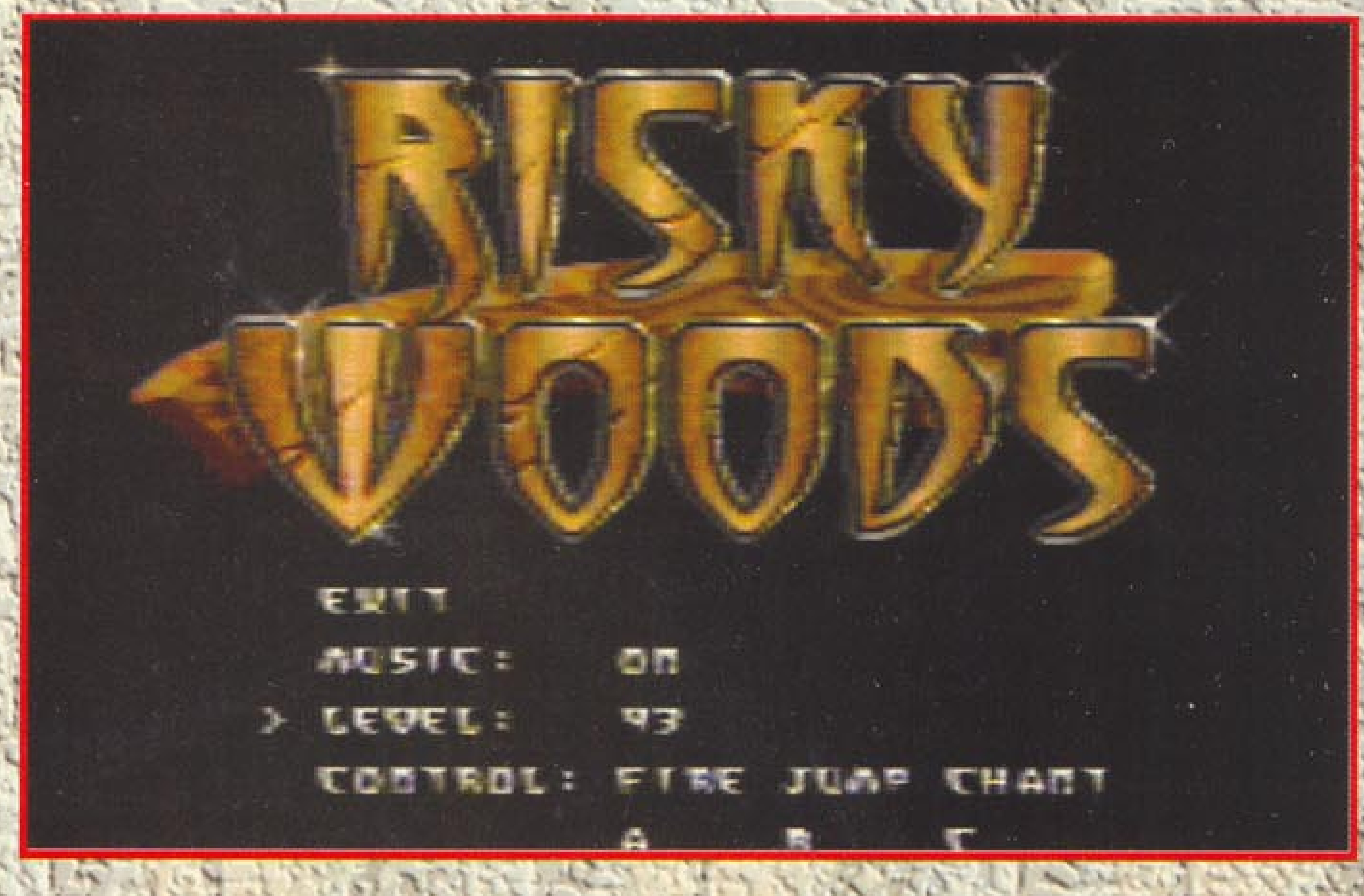
CONTINUAR. Es un icono que sirve para poder continuar la partida con una vida extra cuando hayas recogido tres de estos hombrecitos.

EL TRUCO DEL SIGLO

Seguro que con éste artículo tenéis información más que de sobra como para acabar este fabuloso 'Risky Woods'. Sin embargo, seguro que siempre hay alguién al que todo le parece poco y necesita más. Bueno, pues aquí tenéis a continuación ese 'más'. Si queréis conseguir la armadura de ORO (lo más parecido a la invulnerabilidad) y tener la posibilidad de empezar en el nivel que deseéis seguid los siguientes pasos al pie de la letra:

- Jugad una partida con el tanteo suficiente como para poder poner vuestro nombre en la tabla de records.
- A la hora de introducid vuestras iniciales, en vez de teclear las de vuestro nombre poned EOA (suponemos que serán las abreviaturas de Electronic Arts).
- Con esto, habréis conseguido YA empezad jugando con la armadura de ORO. Pero esto no es todo.
- Si antes de comenzar, váis a la pantalla de OPTIONS, notaréis si prestáis atención que, donde antes estaba el test de sonido, ahora se puede elegir CUALQUIER nivel desde el que comenzar, incluso ver el FINAL. (Esto, mejor que lo probéis vosostros, pues decíroslo también iba a ser demasiado ¿vale?)

"La Armadura de ORO se consigue al recoger otras 67 mallas y te hace prácticamente invulnerable a los ataques de tus enemigos"



EL FINAL

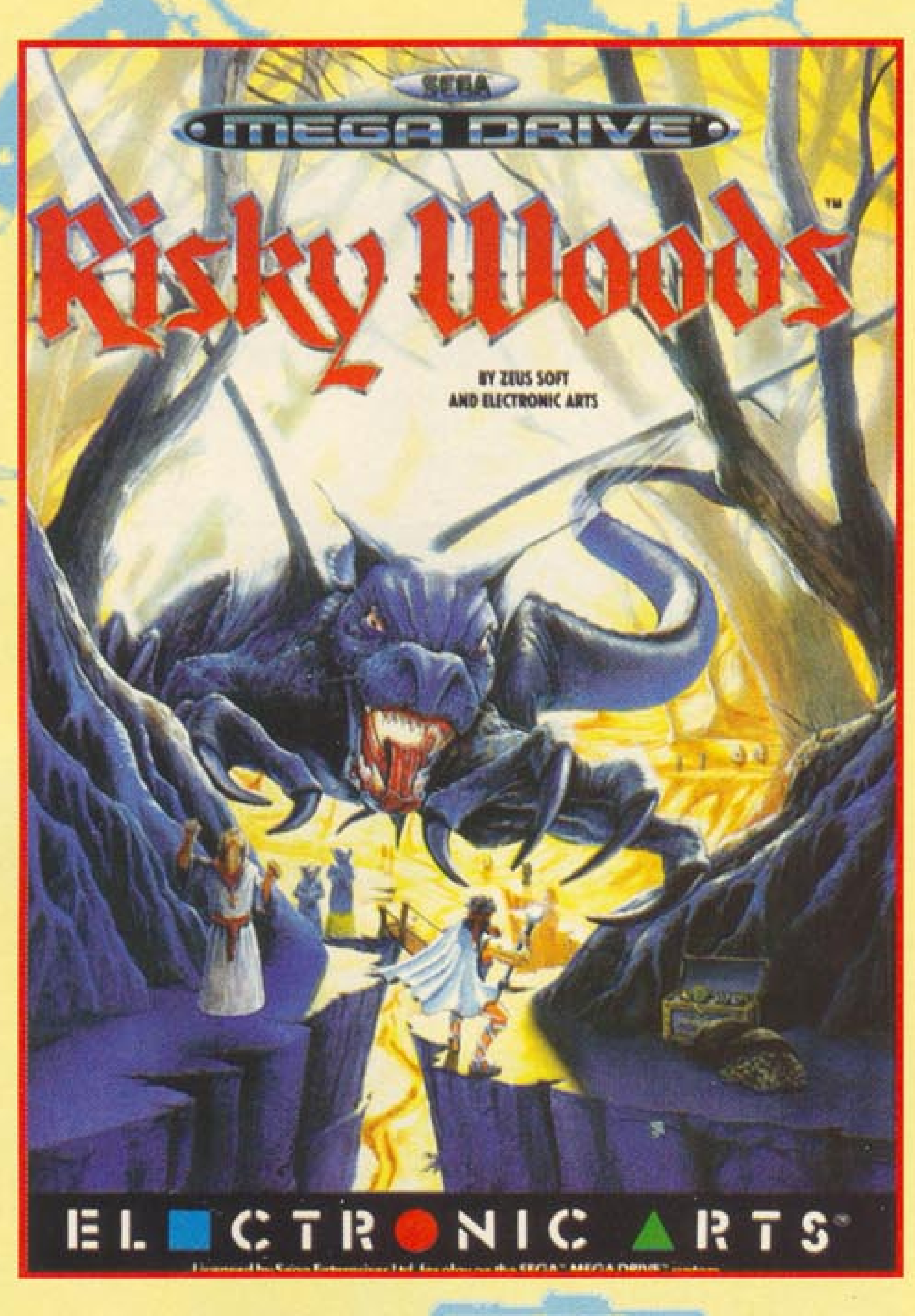
Pues sí, después de tantos y tantos padecimientos Roham logra su ansiado objetivo. Derrotado el malvado Draxxos la tierra volverá a ser un lugar apacible. Los monjes ponen su sabiduría al servicio del progreso pero... ¿cuánto tiempo durará la paz?

Mario de Luis García



ABULOSO Risky Woods

CONCURSO DINAMIC SUPER CONSOLAS



Os presentamos nuestro primer concurso del año 93, en el que os ofrecemos la posibilidad de conseguir uno de los 20 cartuchos del fantástico juego RISKY WOODS de Mega Drive, con que serán premiados los 20 mejores dibujos relacionados con el juego. Podéis dibujar cualquier cosa que os sugiera el artículo que encontraréis en este mismo número de Super Consolas, desde Roham, el héroe de la aventura, pasando por los enemigos de final de fase o lo que se os ocurra.

Los trabajos recibidos serán evaluados por un jurado compuesto por Victor Ruiz, software manager de Dinamic, Luis de Miguel, prestigioso diseñador, Victoriano Briasco, profesional de la ilustración y Jose Emilio Barbero, director de Super Consolas, teniéndose en cuenta la creatividad, diseño y sobre todo, la originalidad del dibujo.

La fecha límite para la recepción de de los trabajos es el 20/03/93, y deberéis enviárnoslos (acompañados del cupón que puedes encontrar en esta misma página) a la siguiente dirección:

Editorial Nueva Prensa (Concurso Risky Woods)
Pza. de la República del Ecuador nº2 1ºB
Madrid 28016

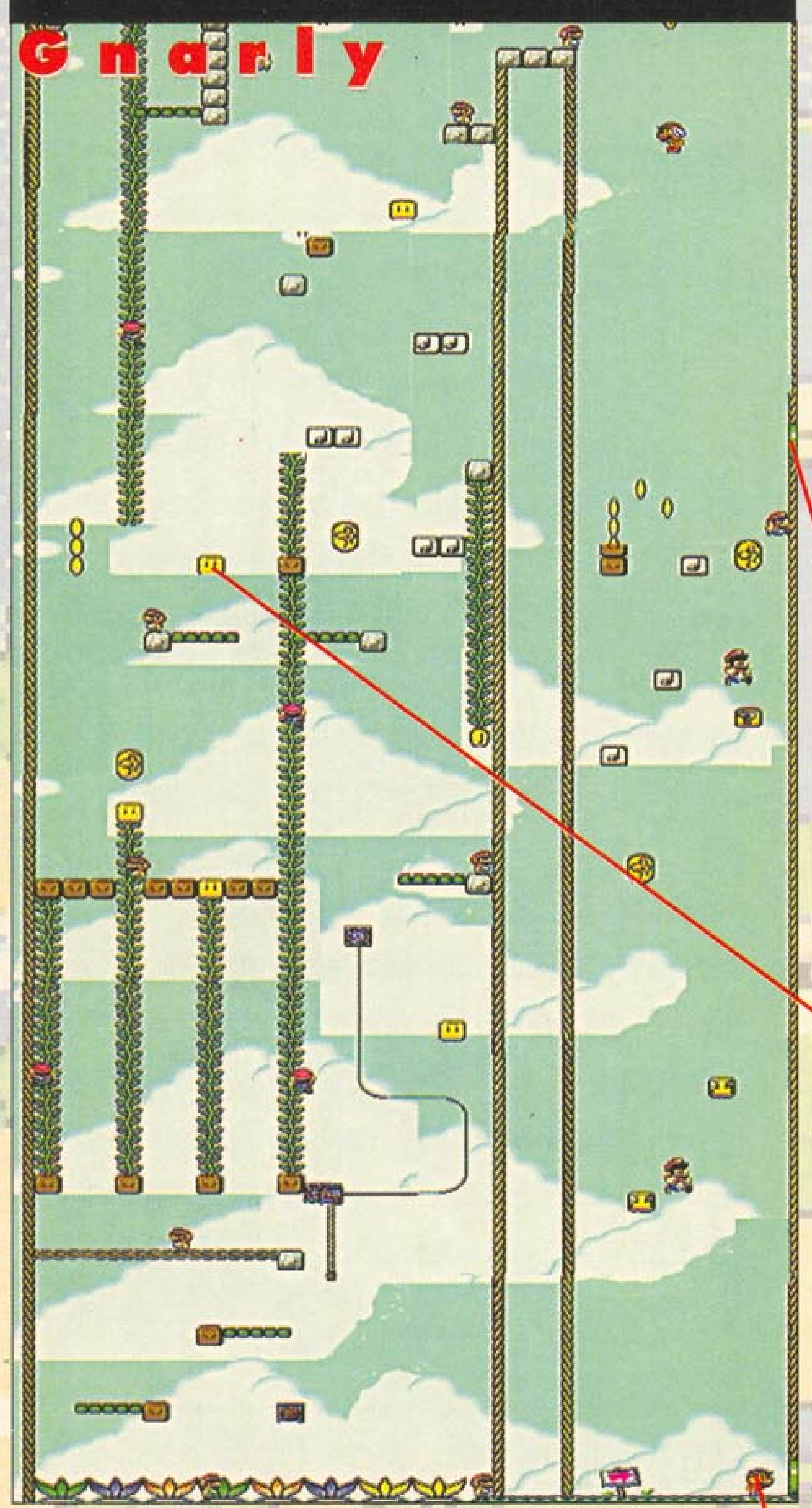
¡¡Mucha Suerte!!

Recortar por la línea de puntos

CONCURSO
SUPER CONSOLAS
RISKY WOODS

Este es el nivel de entrada hacia las zonas especiales. Es bastante fácil de recorrer, pero por contra lo que no resulta nada sencillo es encontrar los bonus escondidos. Mario debe aprender a llevar el interrptor "P" mientras sube y baja las cuerdas , a la vez que cuida de no dejarlo caer cuando salta a través de los pequeños abismos.

Gnarly

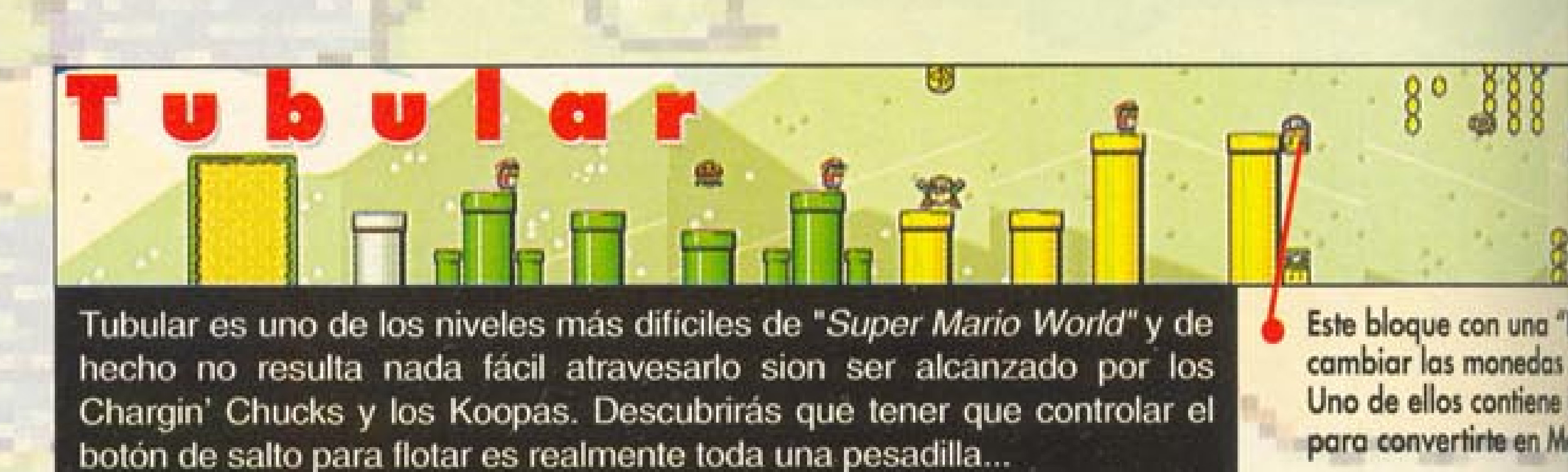


Sube hacia la cima del nivel y activa el bloque "P" del lado opuesto. Salta hacia el borde y pulsa el botón de derecha – junto a esta tubería hay un bloque que te permite entrar para conseguir los bonus.

Aquí está el bloque "P"; si lo dejas caer mientras subes tendrás que afrontar una larga bajada, y además lo puedes perder para siempre. En ese caso quita el nivel y empieza de nuevo.

Aquí está la salida. Este camino te lleva al final de la sección de bonus sin recoger ninguno. Es sin duda lo más seguro, pero... ¿quién quiere seguridad? El mejor camino es entrar por la tubería verde.

Tubular



Tubular es uno de los niveles más difíciles de *"Super Mario World"* y de hecho no resulta nada fácil atravesarlo sion ser alcanzado por los Chargin' Chucks y los Koopas. Descubrirás que tener que controlar el botón de salto para flotar es realmente toda una pesadilla...

Este bloque con una "
cambiar las monedas
Uno de ellos contiene
para convertirte en M

Mario debe golpear los in
orden, o el camino de má
alargará o incluso aun pe

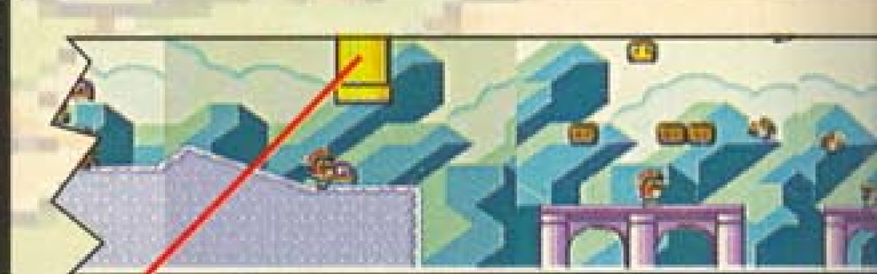
Way Cool

Hay varios caminos para recorrer este nivel, pero os vamos a mostrar el mejor. Ignora el primer interruptor, golpea el de arriba de los dos siguientes y luego el segundo del siguiente grupo, esto os llevará a la tubería de bonus. Ahora usa la capa para volar hasta el final.

Coge carrerilla y corre a través de este nivel esquivando a todos los Koopas y los caparazones.

Awesome





Se acerca un momento difícil, en el que incluso los jugadores más experimentados suelen perder un par de vidas.Sin embargo es fácil conseguir algunas extras utilzando la inmunidad para deshacernos de los Koppas; cada diez obtendremos una. Lo peor son las plataformas del final mientras nos acosan los Bullet Bills , y además justo en el último tramo nos espera un salto realmente difícil.

Entra aquí y tendrás inmunidad por algunos instantes, úsala para conseguir vidas extras y avanzar tanto como te sea posible mientras dure.

Groovy



Si prestas atención a la demo que el juego nos ofrece antes de empezar la partida, reconocerás el principio de este nivel. Todo lo que tienes que hacer para recorrerlo con facilidad es recoger la inmunidad al principio y usarla para destruir todo lo que se ponga en tu camino. Consigue también a Yoshi y no tendrás ningún problema para engullir a algunos de tus enemigos.

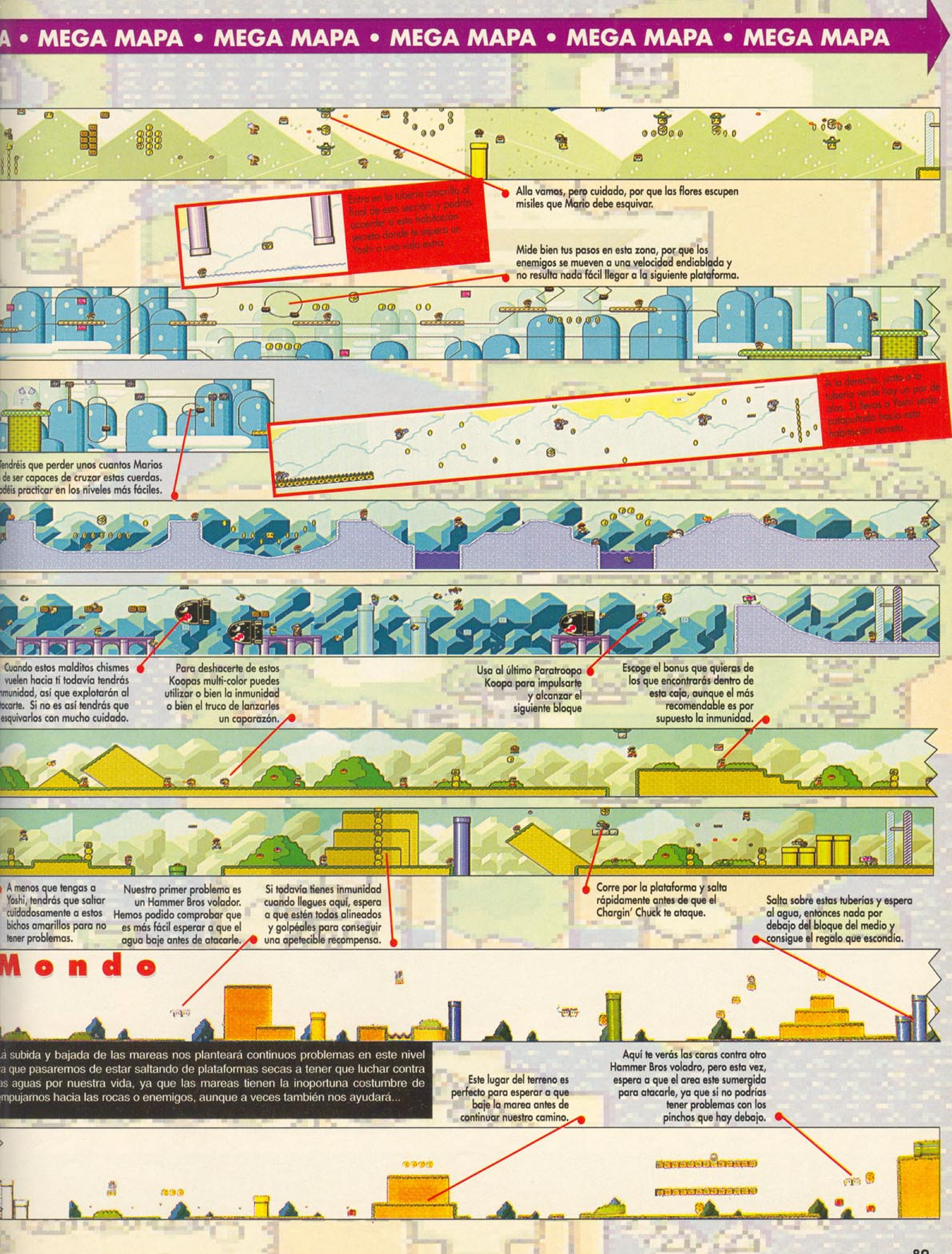




SUPER NINTENDO

SUPER MARIO WORLD

Muchas han sido las cartas de alabanza recibidas en nuestra redacción con motivo de la publicación en nuestro primer número del Mega Mapa de "Super Mario World". Lo cierto es que de la misma forma que no se os pasó por alto la inmensa labor que tuvimos que acometer para incluir los 96 niveles del juego con sus trucos, tampoco lo hizo un importante detalle: en el reportaje quedaron sin incluir los ocho niveles especiales que se esconden en el centro de Star Road. El juego puede ser completado sin acceder a ellos, pero pese a todo hemos querido publicarlos por su especial espectacularidad y dificultad.


Alla vamos, pero cuidado, por que las flores escupen misiles que Mario debe esquivar.
Entra en la tubería amarilla al final de esta sección, y podrás acceder a esta habitación secreta donde te espera un Yoshi o una vida extra.
Mide bien tus pasos en esta zona, por que los enemigos se mueven a una velocidad endiablada y no resulta nada fácil llegar a la siguiente plataforma.
A la derecha, junto a la tubería verde hay un par de ellos. Si llevas a Yoshi serás catapultado hacia esta habitación secreta.
Tendréis que perder unos cuantos Marios de ser capaces de cruzar estas cuerdas. podéis practicar en los niveles más fáciles.
Cuando estos malditos chismes vuelen hacia tí todavía tendrás inmunidad, así que explotarán al tocarte. Si no es así tendrás que esquivarlos con mucho cuidado.
Para deshacerte de estos Koopas multi-color puedes utilizar o bien la inmunidad o bien el truco de lanzarles un caparazón.
Usa al último Paratroopa Koopa para impulsarte y alcanzar el siguiente bloque
Escoge el bonus que quieras de los que encontrarás dentro de esta caja, aunque el más recomendable es por supuesto la inmunidad.
A menos que tengas a Yoshi, tendrás que saltar cuidadosamente a estos bichos amarillos para no tener problemas.
Nuestro primer problema es un Hammer Bros volador. Hemos podido comprobar que es más fácil esperar a que el agua baje antes de atacarle.
Si todavía tienes inmunidad cuando llegues aquí, espera a que estén todos alineados y golpéales para conseguir una apetecible recompensa.
Corre por la plataforma y salta rápidamente antes de que el Chargin' Chuck te ataque.
Salta sobre estas tuberías y espera al agua, entonces nada por debajo del bloque del medio y consigue el regalo que escondía.
Mondo
La subida y bajada de las mareas nos planteará continuos problemas en este nivel ya que pasaremos de estar saltando de plataformas secas a tener que luchar contra las aguas por nuestra vida, ya que las mareas tienen la inoportuna costumbre de empujarnos hacia las rocas o enemigos, aunque a veces también nos ayudará...
Este lugar del terreno es perfecto para esperar a que baje la marea antes de continuar nuestro camino.
Aquí te verás las caras contra otro Hammer Bros voladro, pero esta vez, espera a que el area este sumergida para atacarle, ya que si no podrías tener problemas con los pinchos que hay debajo.

Mondo cont

Ve a través de la tubería azul hacia la vida extra y serás conducido a una habitación secreta en lo alto de las nubes, donde encontrarás varias monedas, entre ellas una especial. Sin entrar aquí no podrás obtener una vida extra a cambio de 5 monedas especiales.

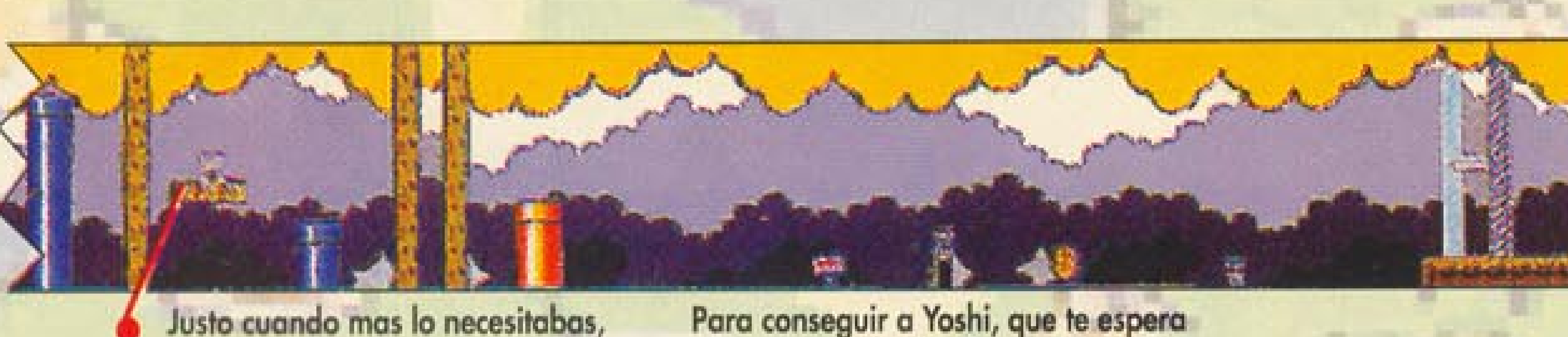
Outrageous

En este nivel seremos atacados por una ingente cantidad de Bullet Bills y se hace particularmente difícil por tener que llevar un muelle para afrontar una determinada zona. Una vez pasasda la tubería el nivel se vuelve incluso más peligroso con Bob Ombs que explotan y algunos Hammer Bros voladores.

El camino a través de los cañones es muy peligroso, y el muelle se convertirá en una inestimable ayuda (es imprescindible para superar la tubería amarilla del final, por ejemplo). Puedes saltar sobre las balas, así que utilízalas para llegar más alto.

Estos bloques liberan Bob Ombs tras explotar, así que procura no estar cerca cuando lo hagan.

Coge este bonus para usarlo en caso de que seas golpeado por una bala.



Justo cuando mas lo necesitabas, aquí podrás encontrar un bonus que te protegerá.

Para conseguir a Yoshi, que te espera en esta plataforma, arroja un caparazón para liberarle, y golpea el interruptor "P" para bajarle.

Con mucha habilidad, usa caparazones para librarte de los Sumo Brothers que se pongan en tu camino hacia los bloques, y luego entra a la cámara. Si estás convertido en Super Mario podrás entrar girando a través de los bloques del medio,si no, utiliza un bloque para voltear otro y entra por el agujero. Hay una estrella de invencibilidad en el bloque de arriba a la derecha, golpéale y baja deprisa a recogerla antes de que se caiga por al abismo.



Funky

Este es el último nivel de "*Super Mario World* "y también seguramente el más complicado. Básicamente el peor enemigo es el propio límite de tiempo que se n os impone para recorrer una fase tan larga. Presta mucha atención al mensaje del final que nos felicita por nuestra hazaña.

Tómate el tiempo que haga falta para recoger estos bonu

En este lugar un Chargin Chuck nos bloqueará el camino. Usa un caparazón para apartarle, y luego salta sobre él dos veces.

Consigue a Yoshi (¿cómo es que todavía no lo tienes?) para comerte las frutas y conseguirás unos super imprescindibles 20 segundos extras para ayudarte a completar el nivel.

YOU ARE A SUPER PLAYER !!

A medida que recoges los bloques para golpear los bonus, ten cuidado con no caer en el abismo.

Bien hecho, estás a punto de completar estos niveles especiales.No te pares demasiado a admirar las letras, o te quedarás sin tiempo. ¡Sería una pena quedarse con la miel en los labios!

YOU ARE A SUPER PLAYER !!

SUPER MARIO LAND™ +

TETRIS™ +

GAMEBOY™







El nuevo pack de GAMEBOY es increíble. Incluye además del super conocido TETRIS™, el más alucinante y fantástico juego de aventuras, SUPER MARIO LAND™. Más los accesorios de siempre: Auriculares para sonido stereo digital, cable GAME LINK™ para juego simultáneo de dos jugadores y 4 pilas AA.

¡ Que no se te escape esta oportunidad !



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41





El nivel 1 está ambientado en Los Angeles en el año 2029, cuando las máquinas han tomado el control comandadas por las computadoras del sistema de defensa Skynet. La raza humana está cercana a la extinción pero un grupo de luchadores de la resistencia las combate para destruir el sistema. Están conducidos por John Connor, quien les ha enseñado como luchar. Skynet llega a la conclusión de que para ganar la guerra debe borrar la existencia de John Connor. Para ello enviará a Terminator, un cyborg con aspecto humano. Para completar el nivel primero debes poner una bomba en el reactor e ir a la máquina del tiempo que te llevará a 1984.



Este guardián tecno pondrá tu destreza en el combate en el nivel más alto. Necesitarás montones de bombas y disparos de tu rifle para acabar con él. Lo peor es que al mismo tiempo los terminator te acaban por detrás.



El camino se divide de nuevo. El inferior conduce al reactor. El de arriba es el que te lleva a la máquina del tiempo, así que asegúrate de que te sabes el camino para ahorrar tiempo.



El club nocturno Tech Noir es el primer lugar donde Terminator buscará a Sarah Connor. Por suerte Kylie se encuentra cerca con una escopeta de cañones recortados. Corre hacia e l club nocturno y aplasta a Terminator antes de que el lo haga contigo. Sabrás que está cerca porque una mira laser se acercará a tí, seguida por una rafaga de tiros. Estate listo para quitarte d esu camino y responderle con tu arma. Acaba con Terminator, rescata a Sarah Connor y sal de allí tan aprisa como puedas. El futuro de la humanidad depende de tí.

El club Tech-Noir

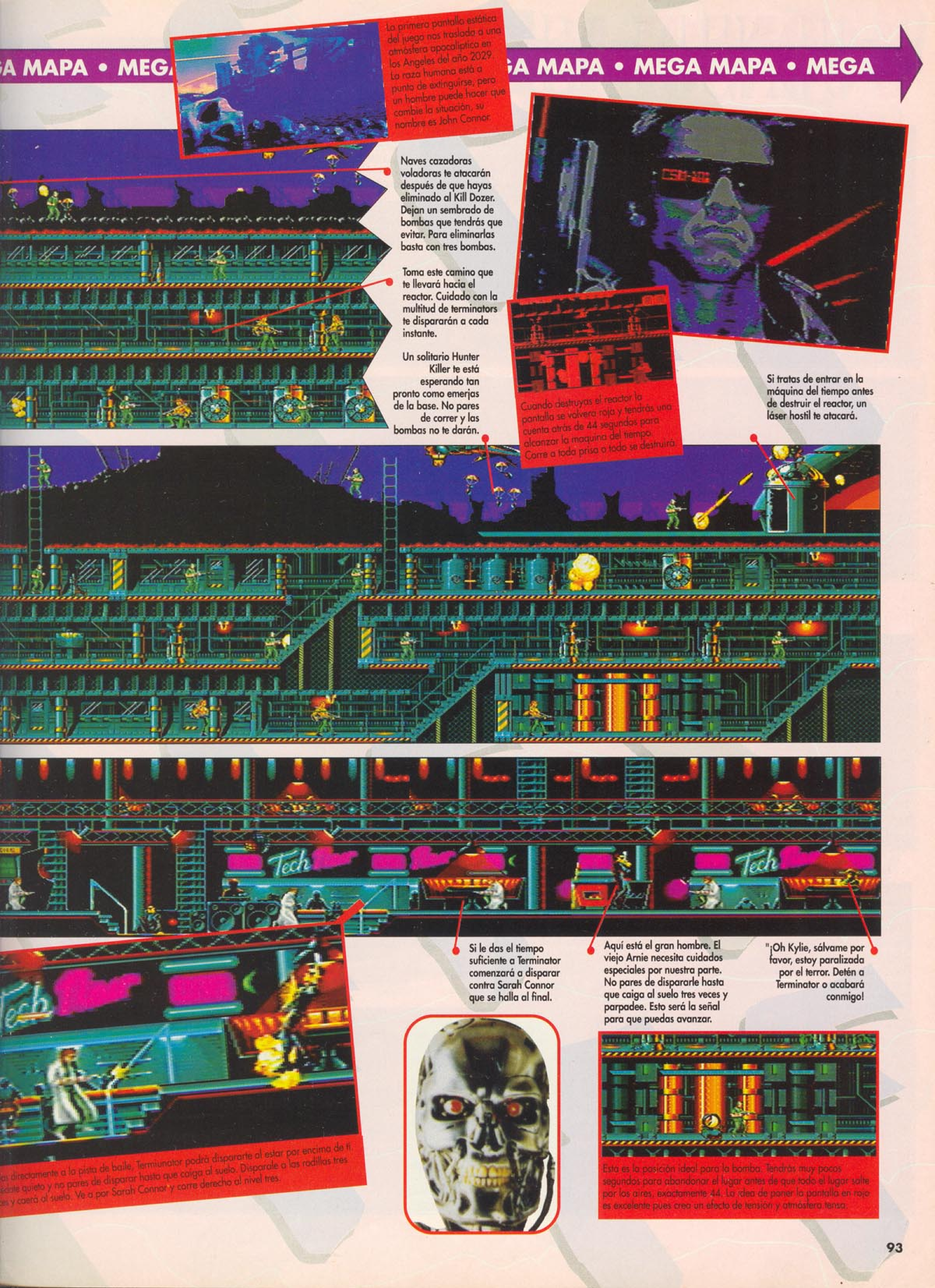
Corre derecho hacia esta sección. No hay nada a lo que puedas disparar o golpear. Es simplemente la parte exterior del bar.

Vigila el neón que decora el club Tech Noir. Si recuerdas, en la película este es el primer punto desde el que Terminator ataca a Sarah Connor en la película.

MEGA DRIVE

TERMINATOR

Tan pronto como vimos la increible calidad de los gráficos de este juego de Virgin, supimos que era idóneo para incluirlo en las páginas de Super Consolas. Probe Software ha estado haciendo un estupendo trabajo para convertir la mayoría de las escenas de la película en un arcade de acción como éste. La atmósfera opresiva y la excelente ambientación hacen de Terminator uno de los mejores juegos de todos los tiempos, la única pega es que no es excesivamente largo. Con tan solo cuatro niveles, no representará un problema excesivo para acabarlo en las manos de nuestros jugones profesionales como vosotros.



La primera pantalla estática del juego nos traslada a una atmósfera apocalíptica en los Angeles del año 2029. La raza humana está a punto de extinguirse, pero un hombre puede hacer que cambie la situación, su nombre es John Connor.

Naves cazadoras voladoras te atacarán después de que hayas eliminado al Kill Dozer. Dejan un sembrado de bombas que tendrás que evitar. Para eliminarlas basta con tres bombas.

Toma este camino que te llevará hacia el reactor. Cuidado con la multitud de terminators te dispararán a cada instante.

Un solitario Hunter Killer te está esperando tan pronto como emerjas de la base. No pares de correr y las bombas no te darán.

Cuando destruyas el reactor la pantalla se volvera roja y tendrás una cuenta atrás de 44 segundos para alcanzar la maquina del tiempo. Corre a toda prisa o todo se destruirá.

Si tratas de entrar en la máquina del tiempo antes de destruir el reactor, un láser hostil te atacará.

Si le das el tiempo suficiente a Terminator comenzará a disparar contra Sarah Connor que se halla al final.

Aquí está el gran hombre. El viejo Arnie necesita cuidados especiales por nuestra parte. No pares de dispararle hasta que caiga al suelo tres veces y parpadee. Esto será la señal para que puedas avanzar.

"¡Oh Kylie, sálvame por favor, estoy paralizada por el terror. Detén a Terminator o acabará conmigo!

...as directamente a la pista de baile, Termiunator podrá dispararte al estar por encima de ti. ...ácate quieto y no pares de disparar hasta que caiga al suelo. Dispárale a las rodillas tres ...es y caerá al suelo. Ve a por Sarah Connor y corre derecho al nivel tres.

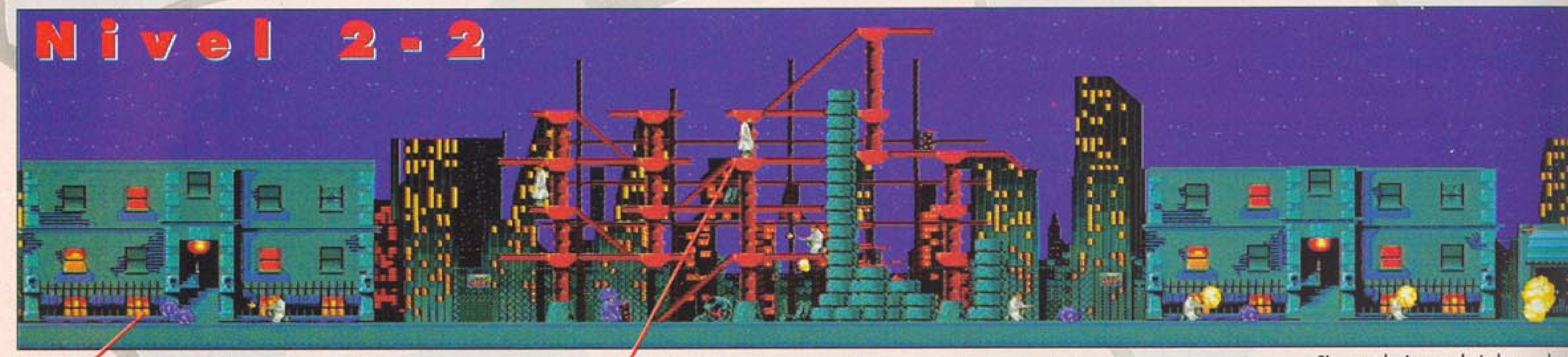
Esta es la posición ideal para la bomba. Tendrás muy pocos segundos para abandonar el lugar antes de que todo el lugar salte por los aires, exactamente 44. La idea de poner la pantalla en rojo es excelente pues crea un efecto de tensión y atmósfera tensa.

Ya estás en los Angeles en 1984 donde Kyle es atacado por la policía, los vagabundos y los punkies. La policía local ha puesto puestos de control en todas partes con helicópteros que impiden que tomes la ruta más fácil. Afortunadamente Kyle se ha armado con una escopeta de cañones recortados para combatir a la policía y a sus enemigos. Busca a Sarah Connor antes de que Terminator la encuentre primero.

Estos helicopteros de policía sobrevuelan los edificios. Es mucho más fuerte tomar la ruta de la azotea pues unicamente te tienes que enfrentar con los helicópteros y sus misiles. De otro modo tendrías que hacer frente a más enemigos. Salta a la primera plataforma que veas.

Aunque no puedas verla, aquí hay un asta de bandera. Corre hacia ella y Kyle la alcanzará por sí solo. Es un buen movimiento para evitar a los helicópteros.





Cuando disparas tres veces a los policías se caen al suelo por unos instantes. Aprovecha para huir antes de que se levanten para vengarse.

La única forma de seguir hacia adelante es subir. Toma el camino que hace zig-zag y salta hasta llegar a lo más alto.

Aquí es donde Sarah se esconde de Terminator. Corre hacia ella para completar este nivel.

Si ves a alguien que baja las escaleras hacia tí, retrocede o te matarán. Lo mejor es que te quites de las escaleras, les dispares y luego vuelvas a subir.

Nivel 3

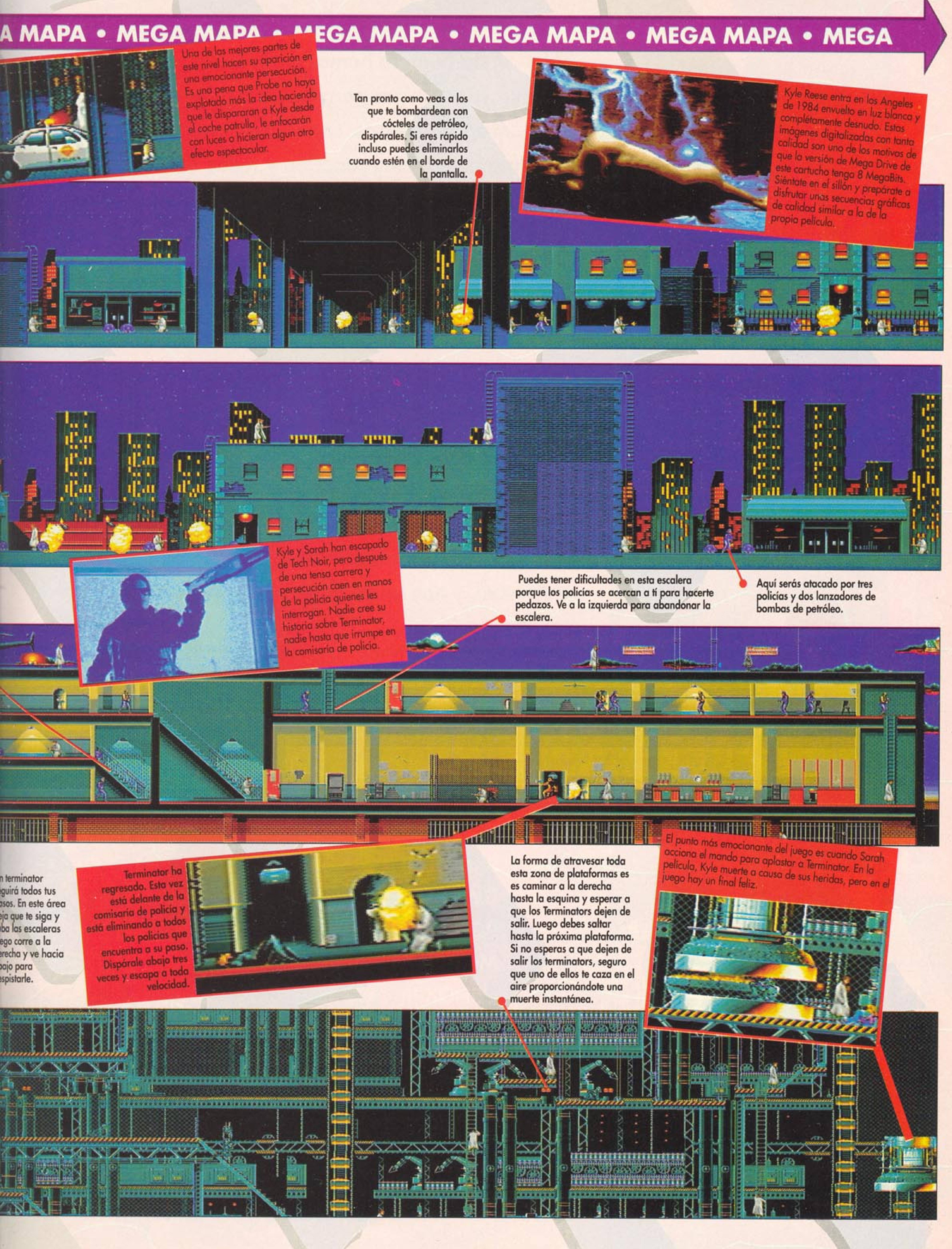
Preso en la comisaría de policía e interrogado por personas que no creen una sola palabra sobre Terminator. Por suerte, cambian su opinión cuando Terminator irrumpe en la comisaría disparando a todo lo que se mueve. El objetivo de este nivel es huir de las celdas y llevarte a Sarah para que comprenda lo que está ocurriendo. Tendrás que enfrentarte de nuevo con terminator pero no será la última vez.

Kyle sigue su trayecyo entre las celdas. Dispara todo el rato a los enemigos que hay en el pasillo pues te esperan asomando en la pantalla. Te encontrarás a varios policías y lanzadores de bombas de petróleo alrededor de la comisaría.

Tras una fuga difícil, Kyle consigue arrojar una bomba en el camión de combustible de Terminator, explota y Terminator parece morir. Lo que ocurre realmente es que pierde su piel pero conserva su esqueleto metálico. Kyle y Sarah huyen a la fábrica.

Nivel 4

El último escenario de esta aventura épica tiene lugar en una factoría desierta. Reese pone en marcha las máquinas para que les cubran en su huida. Terminator es ahora un esqueleto metálico sin su recubrimiento de piel artificial. Sarah se halla en el otro extremo de la fábrica. Reese debe destruir el endoesqueleto de Terminator con la prensa hidraúlica para acabar con él. Serás atacado por ocho Terminators. Para ponerte a salvo debes huir por las rampas y escaleras y conseguir que te siga. Un movimiento en falso y estarás perdido. El futuro de la humanidad depende de tí.



Una de las mejores partes de este nivel hacen su aparición en una emocionante persecución. Es una pena que Probe no haya explotado más la idea haciendo que le dispararan a Kyle desde el coche patrulla, le enfocarán con luces o hicieran algun otro efecto espectacular.

Tan pronto como veas a los que te bombardean con cócteles de petróleo, dispárales. Si eres rápido incluso puedes eliminarlos cuando estén en el borde de la pantalla.

Kyle Reese entra en los Angeles de 1984 envuelto en luz blanca y complétamente desnudo. Estas imágenes digitalizadas con tanta calidad son uno de los motivos de que la versión de Mega Drive de este cartucho tenga 8 MegaBits. Siéntate en el sillón y prepárate a disfrutar unas secuencias gráficas de calidad similar a la de la propia película.

Kyle y Sarah han escapado de Tech Noir, pero después de una tensa carrera y persecución caen en manos de la policía quienes les interrogan. Nadie cree su historia sobre Terminator, nadie hasta que irrumpe en la comisaria de policía.

Puedes tener dificultades en esta escalera porque los policías se acercan a ti para hacerte pedazos. Ve a la izquierda para abandonar la escalera.

Aquí serás atacado por tres policías y dos lanzadores de bombas de petróleo.

n terminator eguirá todos tus asos. En este área eja que te siga y iba las escaleras ego corre a la erecha y ve hacia bajo para espistarle.

Terminator ha regresado. Esta vez está delante de la comisaria de policía y está eliminando a todos los policias que encuentra a su paso. Dispárale abajo tres veces y escapa a toda velocidad.

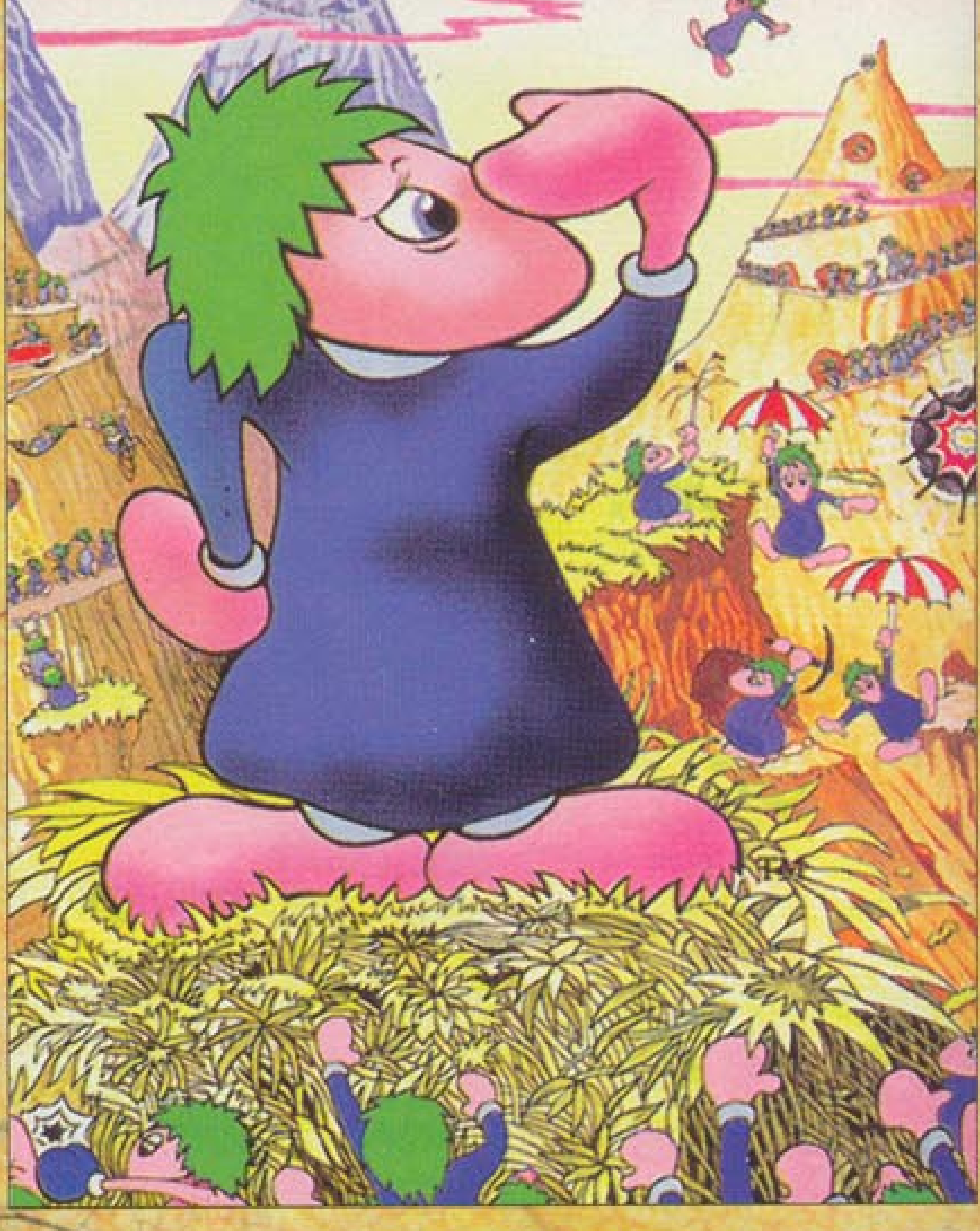
La forma de atravesar toda esta zona de plataformas es es caminar a la derecha hasta la esquina y esperar a que los Terminators dejen de salir. Luego debes saltar hasta la próxima plataforma. Si no esperas a que dejen de salir los terminators, seguro que uno de ellos te caza en el aire proporcionándote una muerte instantánea.

El punto más emocionante del juego es cuando Sarah acciona el mando para aplastar a Terminator. En la película, Kyle muerte a causa de sus heridas, pero en el juego hay un final feliz.

Este número hemos recibido un montón de sugerencias para la revista, cosa que os agradecemos. Las cartas comienzan a llegar de forma fluida a la redacción y todos coincidís en una cosa: hacía falta una revista como esta que resolviera de forma efectiva el tema de los mapas de los juegos. Los sabemos y seguiremos en esta línea. Por lo demás, ya sabemos que cada uno queréis que publiquemos el mapa de tal o cual juego, no os preocupéis, los iremos dando TODOS uno por uno, de eso se trata. Bueno, vamos a lo que interesa...

LUIS JORGE, un chico de Madrid que juega de pena al futbolín aunque dice que está aprendiendo a base de palizas, se confiesa adicto a los LEMMINGS de SUPER NINTENDO, y nos envía las claves para pasar de un nivel a otro:

NIVEL	CLAVE
10	JJGKQPH
20	FQKKFHL
30	WBZWWCB
40	KSRYKVK
50	GRZHRPP
60	SKKWSZD
70	GWGCJHK
80	PCVKZVR
90	MGVJBKZ
100	HSHQXPK
110	PMXDHBP
120	CQLRCHF



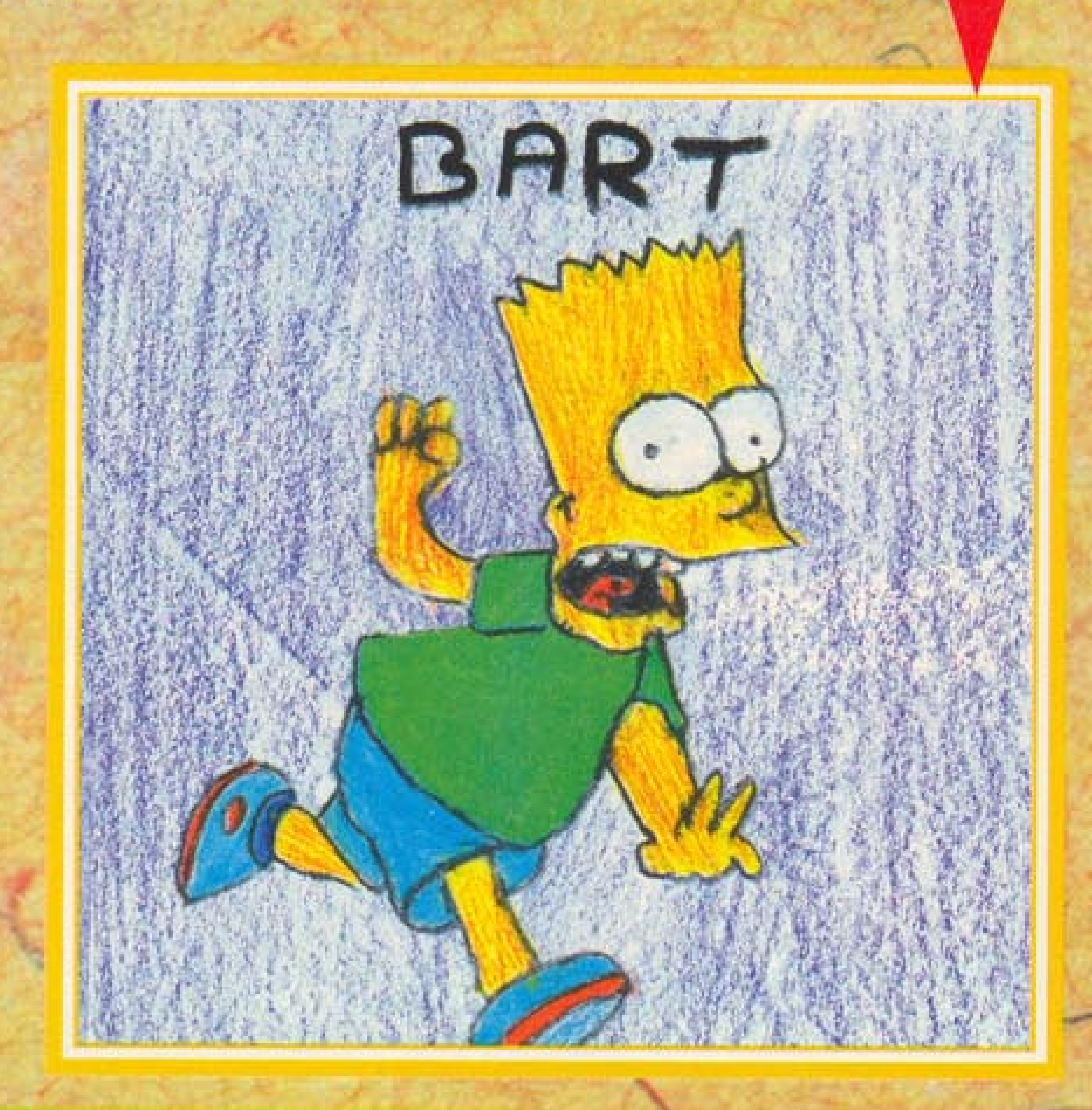
¡Vale, vale! Ya sabemos que no están todas las claves, pero tampoco se trata de poneros las cosas tan, tan fáciles. Conformaros con lo que hay, pues podéis empezar en la fase que queráis de 10 en 10.

Ernesto García se confiesa seguidor de los juegos deportivos para la Mega Drive, y nos manda códigos para jugar en el "Dave Robinson's Basketball" varios partidos interesantes.

(LA) contra DETROIT	CABCDEA1F
(CHICAGO) contra N.Y.	ASTURBQ1E
(N.Y.) contra DETROIT	FMJCLJY1B
(DETROIT) contra LA	WYBCDEAYU

Por cierto, el nombre del equipo que aparece entre paréntesis es el del que controlamos nosotros en el encuentro.

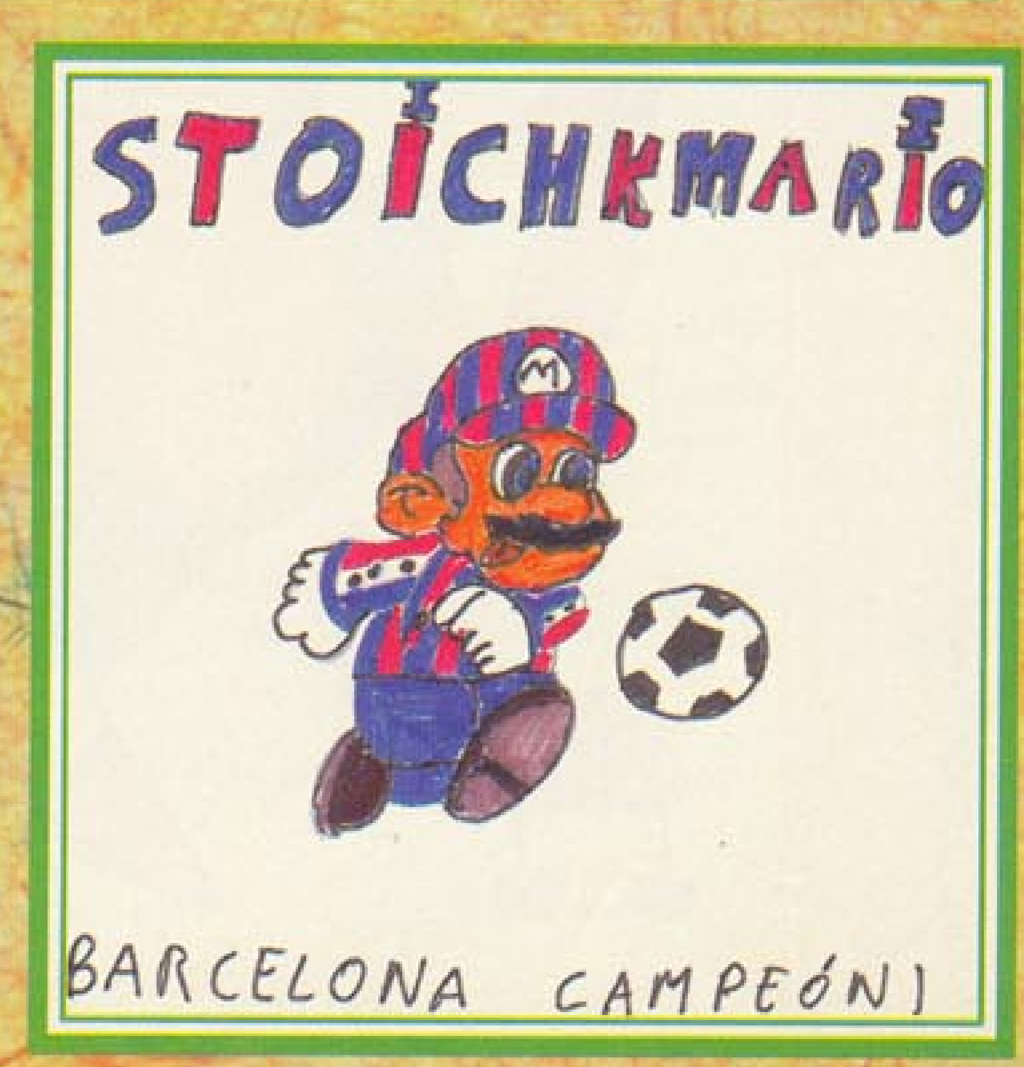
ELISABET DOMINGUEZ nos manda desde Valladolid un dibujo de Bart Simpson para se lo publiquemos. Aquí lo tienes.



Rafael Serrano Espada es un chico la mar de ingenioso, que nos ha enviado un montón de dibujos. A continuación publicamos alguno de ellos. ¡Sigue así, amigo consolero!







Y seguimos con los dibujos, **Francisco José Sevilla** ha dibujado al archiconocido Sonic, y mira que decimos que mandéis dibujos originales. Bueno por esta vez...



Una idea chupi es la que ha tenido **David Ases Sanz** con esta nueva fusión entre Sega y Nintendo. Quién sabe si algun día...



Arancha una chica que vive en Madrid, nos confiesa que su pasión son las consolas y un chico que se llama Mario, del que dice que no pasa mucho tiempo con ella. ¡Seguro que también es otro consolo-adicto y por eso no está todo el tiempo que tú quisieras contigo! Por cierto, como sigamos en esta línea, esto se va a convertir en una especie de consultorio sentimental y no en una revista de consolas. Arancha también aprovecha para mandar un saludo a su amiga Ana, que se carga a todos los tíos uno detrás de otro (del 'Street Fighter 2') y nos envía el siguiente truco para 'DYNAMITE DUKE' de Mega Drive:



- Pulsa el botón 'C' diez veces en la pantalla donde aparecen los títulos, luego selecciona OPTIONS. Pulsa el botón 'C' de nuevo otras diez veces y en la pantalla debería aparecer una nueva opción en la pantalla: SUPER OPTION. Si la eliges obtendrás montones de vidas extra y podrás elegir en el nivel que quieras juegar.

Bueno, una vez más llega la hora de despedirnos. Tan sólo queda recordaros que si queréis participar en esta sección deberéis mandarnos vuestras colaboraciones en un sobre a la siguiente dirección:

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS.
SUPER CONSOLAS.
Pza. Ecuador 2. 1ß B 28016 MADRID

¡SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION!

SUPER CONSOLAS

Suscribiéndote ahora a SUPER CONSOLAS podrás recibir gratuitamente un CARGADOR DE PILAS, (sólo para pilas Nikel-Cadmio).

Con este aparato podrás recargar tus pilas, (Ni-Cd) un montón de veces, ahorrándote candidad de dinero.

EL CARGADOR SIRVE PARA CUALQUIER TAMAÑO DE PILAS (Ni-Cd).

¡No dejes pasar esta oportunidad!

Tu eliges...

RECARGADADOR MAXIM O EL 20% DE DESCUENTO





SUSCRIPCIONES

Por teléfono: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08

Por fax: 457 93 12

SUPER CONSOLAS te ofrece esta super ocasión válida hasta el 31/Marzo/1993, ó agotamiento de existencias. Si no quieres quedarte sin tu CARGADOR date prisa y envíanos el cupón de suscripción cuanto antes.

SUPER CONSOLAS BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí deseo recibir los próximos 12 números de SUPER CONSOLAS por 3.300 Ptas. (IVA incluído y gastos de envío) y la oferta descrita en el cupón.

Nombre ______ 1er apellido ______
2º apellido ______ Domicilio ______ Nº: __ Piso: __
C.Postal: ______ Ciudad: ______ Provincia: ______
Edad: ______ Profesión : ______ Teléfono: ______
Firma:

Deseo recibir el CARGADOR ❑ o prefiero el 20% de descuento ❑

FORMA DE PAGO
Contrareembolso Adjunto cheque a favor de Editorial Nueva Prensa S.A.
Giro Postal Nº

Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador 2, 1ºB 28016 Madrid Tel.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Fax: 457 93 12 Suscripciones por tel.: 457 53 02; 457 02 03 y 457 56 08 Suscripciones por fax: 457 93 12 *Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31/3/93. La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.


THE BLUES BROTHERS...
LLEGA A TU CONSOLA.
GAME BOY
THE BLUES BROTHERS
THE BLUES BROTHERS
The New Hit Adventure Game Starring Jake and Elwood
TITUS
.METIERON EL MIEDO EN EL CUERPO A LA POLICIA.
.VOLVIERON LOCOS A LAS MULTITUDES.
.REDEFINIERON LA MUSICA ROCK' N' ROLL
Y AHORA........ESTAN PREPARADOS PARA VOLVER A HACERLO.
Disponible para:
GAMEBOY
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
© 1991 TITUS. All rights reserved.
TITUS
PRO-IN
Division SOFTWARE
Marques de Monteagudo, 22 bajo
Telefs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax: 361 26 06
28028 MADRID
Nintendo, Nintendo Entertainment System, Game Boy, and the Official Seals are trademarks of Nintendo.
The Blues Brothers copyright and trademarks are owned by Broadway Video Inc. and/or NBC Inc. All rights reserved.